2xCD

Die Hard Trilogy™

pełna wersja gry!!!

CD-ACTION

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Numer 08/99 (39)
Sierpień 1999
Cena 14 zł 99 gr

Testy akceleratorów TNT

BRAVEHEART

MechWarrior 3

Descent 3

Airline Tycoon PL

ISSN 1426-2916 08
Silver Shark

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

www.silvershark.com.pl

FIRMA WYSYŁKOWA

wirtualny świat

kontakt z nami

adres

Skrytka pocztowa 25, 00-956, Warszawa 10

e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax

(0-22) 673 68 04, 0-501 86 26 91

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

zamów przed premierą

AIRLINE TYCOON PL

Airline Tycoon to manager, w którym gracz będzie musiał wykazać się umiętnościami zarządzania liniami lotniczymi. Należy planować zakupy samolotów, kalkulować ceny biletów i otwierać nowe połączenia do jak najatrakcyjniejszych miejsc na Ziemi. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz oryginalny mouse pad.

PREMIERA gry AIRLINE TYCOON: WRZESIEŃ '99

WIRTUALNY ŚWIAT JEST POLECANY PRZEZ CD PROJEKT - WIODĄCEGO DYSTRYBUTORA GIER W POLSCE

nowość figurki postaci z twoich ulubionych gier!

wirtualny świat poleca

THE SETTLERS III PL

Gra The Settlers III tylko u nas wraz z koszulką i grą The Settlers PL za darmo!

BALDUR'S GATE PL

Najlepsza gra RPG wszechczasów. Olbrzymi świat pełen magii, potworów, tajemnic i walki. 5 CD. Największa polska lokalizacja. W pudełku mapa i książka. Tylko u nas dodatkowo mouspad gratis!

w naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy na pc

Abe's Exodus	149 zł	Imperialism	49 zł	Requiem	159 zł
A.D. 2044 PL	45 zł	Książe i Tchórz PL	55 zł	Rollcage	145 zł
Black Dahlia	99 zł	Knights&Merchants PL	49 zł	Shadow over Riva	49 zł
Blood 2	69 zł	Lemmings Pak PL	49 zł	Shogo PL	69 zł
Carmageddon 2	129 zł	Lomax PL	49 zł	Sin	155 zł
Civilization: Call to Power	159 zł	Mayday PL	49 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Max 2	79 zł	Star Wars: The Racer	tel.
Croc	59 zł	Might & Magic VII PL	tel.	The Settlers PL	25 zł
Dark Reign	59 zł	Mortyr	99 zł	The Settlers II: Nowe Misje PL	25 zł
Destruction Derby II	39 zł	Motoracer 2	145 zł	TOCA 2	159 zł
Earth 2140 PL	49 zł	Ms. Combat Flight Simulator	209 zł	Total Anihilation	69 zł
Fifa 99	149 zł	Ms. Close Combat III	269 zł	Total Anihilation Kingdoms	tel.
Final Fantasy VII	165 zł	Need for Speed III	149 zł	Ultima On Line	229 zł
GTA PL + misje	129 zł	Quake	69 zł	Unreal	99 zł
Heroes of Might & Magic II	99 zł	Panzer General II	69 zł	X-Com Apocalipse PL	69 zł
Hexen II	69 zł	Reflux PL	55 zł	Z + misje	59 zł

co zyskujesz kupując u nas

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki,
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

Koszt wysyłki wliczony w cenę programu

- Ceny zawierają podatek VAT
- Płacisz przy odbiorze przesyłki
- Program otrzymasz w ciągu 2-5 dni roboczych
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h

100% Zabezpieczenia przesyłki

Firma Wysyłkowa

PLANETA GIER®

Biuro handlowe: ul. Biskupia 48c lok. 1, 04-216 Warszawa,
tel./fax: (0-22) 879 72 53; 0-501 729 762
e-mail:planeta@planetagier.com.pl
Dzwoń: Pn - Pt od 8[00] - 18[00] (w pozostałe dni i godziny nagraj zamówienie na automat)

FAJNE PADY ZA DARMOCHĘ !

zamów programy za minimum 99 zł a dostaniesz w prezencie kosmiczny mouse-pad.

W OFERCIE RÓWNIEŻ:

ACE VENTURA - PL	69,-	DUNE 2000 - PL	89,-	MECH COMMANDER	99,-
AGE OF EMPIRES - GOLD EDITION	199,-	DIABLO	69,-	MDK PL	59,-
ANNO 1602 - PL	149,-	EMERGENCY - PL	49,-	NHL 99	149,-
ALFA CENTAURI	155,-	EXTREME ASSAULT - PL	35 ,-	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	165,-
ARMY MEN II	159,-	FIFA 98	59,-	PRO-PILOT	69,-
BLADE RUNNER	59,-	GRAND THEFT AUTO '76 NITRO RIDERS, OFICIAL		PHANTASMAGORIA 2	69,-
BROKEN SWORD 2 - PL	59,-	HELLFIRE	49,-	RAILROAD TYCOON 2 - MISJE	79,-
BRAVEHEART	☎	JEDI KNIGHT	99,-	RESIDENT EVIL 2	155,-
CHAMPIONSCHIP MANAGER 3	155,-	KNIGHT & MERCHANTS - PL	49,-	RAGE OF MADNES - PL	69,-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	209,-	LORDS OF MAGIC	69,-	ROLLER COASTER TYCOON	165,-
COMMANDOS - BEYOND THE CALL DUTY	109,-	LEW LEON - PL	49,-	SIM CITY 2000	59,-
CROC	59,-	LOMAX - PL	49,-	SHOGO - PL	69,-
COLIN MCRAE RALLY	129,-	LUFTWAFFE COMMANDER	155,-	SPORTS CAR GT	155,-
DARK OMEN WARHAMMER	59,-	LANDS OF LORE 3	155,-	TOMB RAIDER 3	139,-
		MACHINES	99,-	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	159,-

... I WIELE INNYCH

● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ●

Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia. Minimalna wartość zamówienia 99 zł.

Okładki na pełne wersje gier

Minimalne wymagania sprzętowe:
nożyczki, pudełka na pełne wersje, pewna ręka

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SOFTBOX

tel./fax (022) 636 90 24
ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa

Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}

- Możliwość realizacji zamówień w 24 godziny.
- Koszt wysyłki 7zł. Zamówienie powyżej 100zł - **WYSYŁKA GRATIS.**
- Płacisz przy odbiorze.

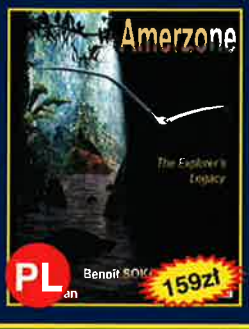
Zamów przed premierą

159zł

Kosmiczny shoter - takiej grafiki jeszcze nie widziałeś!

Zamawiając przed premierą dostaniesz oryginalny t-shirt gratis!

PREMIERA WRZESIEŃ



PL 159zł

Przygodówka w pełni po POLSKU na 4 CD z niespotykaną dotąd grafiką. Zamawiając przed premierą dostaniesz oryginalny t-shirt gratis!

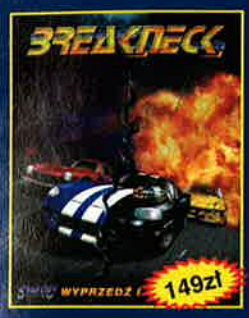
PREMIERA WRZESIEŃ

149zł

Kosmiczna strategia ekonomiczna nawiązująca do legendarnej gry Frontier. Odkrywaj, handluj i walcz obcując z 6 różnymi cywilizacjami.

PREMIERA SIERPIEŃ

W naszej ofercie znajdziesz:



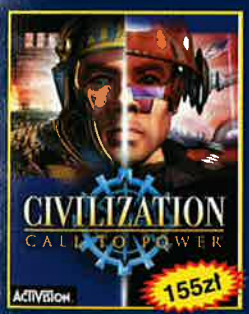
149zł

PL 149zł

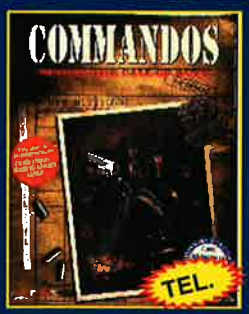
PL 99zł

199zł

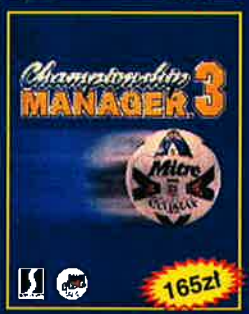
199zł



155zł



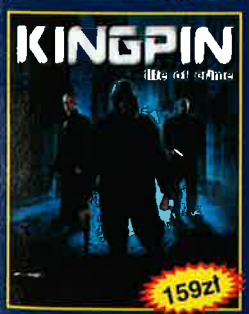
TEL.



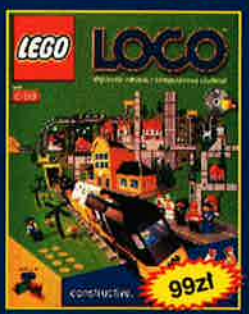
165zł

PL 99zł

79zł

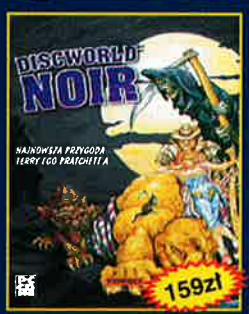


159zł



99zł

165zł

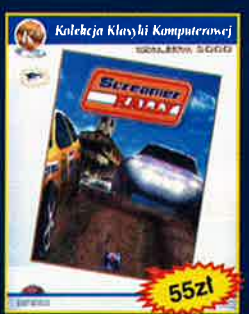


159zł

PL 145zł

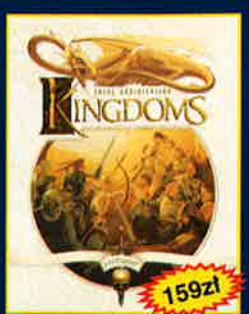
55zł

PL 55zł



55zł

55zł



159zł

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

W naszej ofercie znajdziesz również oprogramowanie SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64 i GAMEBOY COLOR - SZCZEGÓŁOWY cennik w NEO PLUS

O czym Czytelnik CDA wiedzieć powinien?

Często zastanawialiśmy się, czy niektóre tak zwane wewnętrzne "sprawy organizacyjne" mogłyby zainteresować gracza drżącymi rękoma rozrywającego folię na pudełeczku z kompaktami. Dochodziliśmy zwykle do wniosku, że nie. Bo po co zanudzać Bogu ducha winnych ludzi, którzy w naszym piśmie szukają rozrywki w czystej postaci. Ostatnio jednak zdarzyło się parę brzemiennych w skutki rzeczy. I to takich, które będą odczuwalne dla wszystkich, dlatego pozwolę sobie trochę pochwalić się, pożalić, poinformować i ostrzec. Tak, tak - ostrzec. Ale po kolei.

Po pierwsze wielu z Was już pewnie wie (za pośrednictwem internetu), że CD-Action reprezentuje w tym roku Polskę i Europę Wschodnią na prestiżowej imprezie ECTS Awards (nagrody ECTS), która odbędzie się 5-go września 1999 roku w Londynie podczas trwania targów. Będziemy przyznawać wspólnie z innymi magazynami z Europy nagrody dla najlepszych gier na PC. Informacja jest oficjalna, podana z całą odpowiedzialnością (mamy to na piśmie) i jeżeli ktoś twierdzi (a był taki przypadek), że to inny magazyn typuje gry na PC - ten kłamie i oszukuje opinię publiczną. Tak przy okazji - zapraszam do głosowania na najlepszą grę PC za pośrednictwem zamieszczonej miniankiety lub przez net (http://www.silvershark.com.pl/ects/ects.htm).

Po drugie. Namnożyło się ostatnio listów, w których piszecie, że CDA publikuje za dużo reklam. Może to i denerwujące dla Czytelnika, ale sami musicie przyznać, że ładna i kolorowa reklama dodaje uroku magazynowi, że nie wspomnę już o walorach informacyjnych. Ale niech tam. Dla tych, którzy reklam nie lubią, mamy dobrą wiadomość. Właśnie podnieśliśmy wymagania cenowe dla ogłoszeniodawców, co pewnie spowoduje spadek ilości publikowanych reklam. Zostaną tylko najlepsze i miejmy nadzieję - najładniejsze. Bo takim pismem chcemy być - najlepszym i najładniejszym. Oferującym najwięcej dla Czytelników znających się na rzeczy. Pozostałe reklamy przejmie pewnie konkurencja, oferująca ceny (i zasięg) wielokrotnie niższe od naszych. I tak trzymać. Grunt to naturalna selekcja poziomów.

Po trzecie. Zanosiło się na to, że wakacje będą ciche i spokojne. Miało być niewiele gier. Niestety albo raczej stety dla graczy - zastoju nie ma. Gry wyrastają jak grzyby po deszczu. Szczególnie samochodówki i ścigałki różnej maści. Mamy dla Was recenzje i dema tych najlepszych, godnych uwagi. Resztę śmiało możecie sobie odpuścić. Naprawdę lepiej pójść na basen, niż tracić czas na mielenie produkcji wtórnych. Nie dajcie się zwariować! Niech gry nie przysłonią Wam oczywistego faktu, że to są przecież wakacje.

Po czwarte. Pytacie nas, co z trzecim CD? Miał być. A będzie? Na razie powiem tyle: poczytacie o tym w następnym numerze CDA. W branży dzieją się ostatnio bardzo dziwne rzeczy. Dziś nie będę jeszcze o tym mówił, ale pewnie nie unikniemy ujawnienia rozmaitych "kulisów srebrnego ekranu". Ale to dopiero za miesiąc, gdy wszystko będzie już jasne...

No i ostatnia wreszcie sprawa. Na komary, zwłaszcza już po ukąszeniu, najlepszy jest sok z cytryny (doustnie rzecz jasna), bo jego przykry smak odwróci Waszą uwagę od swędzenia. Tę "mądrą" myśl dedykujemy wszystkim, którzy wypoczywają i tym, którzy ze słów niniejszego artykułu chcieliby wyczytać zapowiedź przyszłych numerów CDA.

Miłego leniuchowania.

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

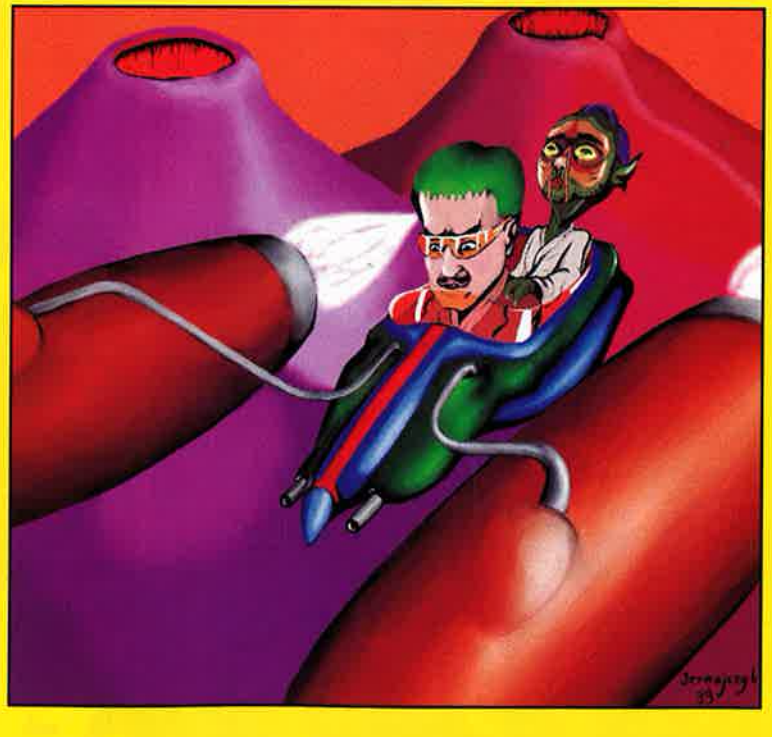
Przyznaj nagrodę ECTS!

Targi ECTS odbywają się dorocznie na początku września w Londynie, w Hali Olimpii. Ściągają z całego kontynentu producentów, dystrybutorów gier, hurtowników, no i dziennikarzy. Są najważniejszą tego typu imprezą w Europie. Nagrody ECTS to najwyższe wyróżnienia przyznawane przez międzynarodowe jury dla gier, dystrybutorów oraz dla najciekawszego sprzętu związanego z grami. W tym roku Europę Wschodnią w jury reprezentuje czasopismo CD-Action. Poniżej znajduje się lista gier na PC, na które gracze sami oddają głosy. Zwycięzca otrzyma nagrodę z rąk redaktorów CDA. Głosujemy na JEDNĄ grę!

Prosimy o oddanie głosu i przesłanie swojego typu na adres redakcji z dopiskiem Nagrody ECTS. Jak zwykle istnieje szansa otrzymania gier i innych nagród. Można też głosować na naszej stronie www.silvershark.com.pl. **Termin nadsyłania głosów upływa 5-go sierpnia.**

- Half-Life
- Myth 2
- Baldur's Gate
- Rainbow Six
- Heroes of M&M 3
- Thief
- DethKarz
- Grim
- Fandango
- Heretic II
- Apache vs. Havoc
- TOCA 2
- Commandos: BEL
- Alpha Centauri
- X-Wing Alliance
- Aliens vs. Predator

a ja wolę taką grę: .....



Errata

Wskutek działania sił trudnych do określenia, w recenzji gry North vs. South pojawiło się kilka buraków natury technicznej. I tak: autorem recenzji jest Beerman, a nie Mac Abra (ten z kolei jest autorem tekstu w ramce). A na screenie - wbrew podpisowi - nie widzimy Mac Abry (chyba, że ten drugi od prawej w pierwszym szeregu?). Sorry, miejmy nadzieję, że to tylko jednorazowa wpadka takiego kalibru. A ponad to w recenzji Actua Ice Hockey 2 przydarzył się buraczek w postaci oceny. Recenzent wystawił ocenę 6, a w druku wyszło 8. Drobny chochlik. Swoją drogą sorry też za powtórzenie jednego newsa w dziale sprzętowym. Cóż, wakacje, korekta na urlopie...

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 39
Sierpień 99

Redakcja

Zbigniew Bański
redaktor naczelny
Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

Zespół redakcyjny

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

Stali współpracownicy

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux (Francja), Brenda Garneau (Kanada), Michał Krasnodębski, Piotr Lasoń, Maciej Jakubski, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy

Redaktor Techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny Skład komputerowy

Jacek Sawicki
Beata Haratym

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata
tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

Druk

Poligrafia S.A.
ul. Górna 21 Kielce

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself the right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft

(0-94) 346-11-59 ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

przez internet TANIEJ!- www.timsoft.pl

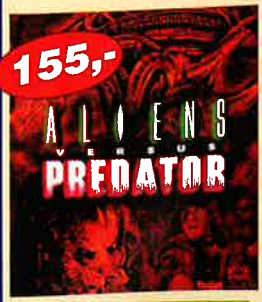
COMPUTER SOFTWARE

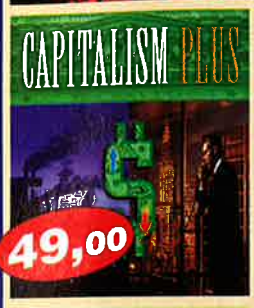
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 lipca 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C8 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

UWAGA PROMOCJA!!! Do każdego zamówienia bezpłatnie: karta rabatowa i kolorowy katalog. Zamawiając 3 lub więcej programów **możesz dodatkowo zamówić** PC PROPAD 4* (PC, cztery przyciski fire, autofire) w cenie **1 zł**.

*)PC PROPAD 4 dostępny jest także poza promocją w cenie 49 zł.





UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wielu poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.

ABC CHEMII

Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 2501 Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!

GEOGRAFIA

Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.

HISTORIA

Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

MatMania

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań

BRZDĄC

Brzdąc to 4, kolorowe programy - **WYCINANKA, CYMBAŁKI, UKŁADANKA (PUZZLE), KOLOROWANKA.** Jest programem przeznaczonym dla dzieci w wieku przedszkolnym. Może także służyć wspólnej pracy rodziców i dzieci.

MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 1999

66 000 haseł
3 500 zdjęć, ilustracji i map
38 minut filmów i animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych
Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej".

PITFALL

Legendarna przygodówka powraca! Jako John Harry Jr. uwolnij swego ojca z rąk Zakelua. Wspaniała przygoda w dżungli na 13 różnych poziomach stoi przed Tobą. Rewelacyjna, filmowej jakości animacja oraz autentyczne dźwięki dżungli urozmaicą Twoją wyprawę. Skacz, biegaj i walcz...

Profesor Henry – Słownictwo

Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 7000 słów, zwrotów i idiomów angielskich! Henry to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 6 godzin nagrań.

Profesor Klaus – Słownictwo

Nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów niemieckich! Klaus to: ciekawe ćwiczenia, słownik, nauka wymowy, generator ćwiczeń, Poradnik metodyczny, powtórki, 7 godzin nagrań.

WINDOWS DRAW 5

Pakiet 4 programów graficznych wraz z biblioteką ponad 20 000 clip-artów i zdjęć, ponad 100 szablonów.
Windows Draw - grafika wektorowa,
PhotoMagic - grafika bitowa,
Instant 3D - grafika 3D,
Grafika Internetowa.

CENNIK GIER PC CD-ROM

3 W 1	29,95
A.D. 2044	45,00
Abe's Exodus	149,00
Ace Ventura-Psi Detektyw	69,00
Age of Empires 2	229,00
Age of Sail	49,00
Airline Tycoon	69,95
Alfa Centauri	155,00
Alien vs Predator	155,00
Ancient Conquest	99,95
Anno 1602 PL	155,00
Armored Fist 2	59,95
Baldurs Gate - Misje	59,95
Baldurs Gate PL	155,00
Battle Isle II+misje PL	29,95
Battle of Britain	155,95
Battlegr.-Napoleon In Russia	89,00
Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00
Battleground - Shiloh	49,00
Betrayal at Antara	69,95
Birthright	69,95
Blade Runner	59,95
Blood 2	69,95
Broken Sword II PL	59,95
C&C Red Alert+Count&Aftermath	122,00
C&C Tiberian Sun	155,00
Caesar 2	69,95
Caesar 3	155,00
Capitalism +	49,00
Championship Manager 3	155,00
Championship Manager 97\98	119,00
Civilization:Call to Power	169,95
Colin Mcrae Rally	159,95
Commandos	155,00
Commandos-Mission 2	109,00
Corsairs PL	149,95
Creatures 2	155,00
Creatures 2:Life Kit	59,00
Creatures Deluxe	49,95
Croc	59,95
Cyberstorm	69,95
Dark Omen Warhammer	59,95
Definitive Wargame Collection 2	129,95
Delta Force	155,00
Destruction Derby II	39,95
Diablo	69,95
Diablo Helfire Pack	49,95
Double Agent	49,95
Dungeon Keeper	59,95
Dungeon Keeper 2 PL	99,95
Earth 2140 + Misje	49,95
East Front 2	155,95
Echelon	69,95
Emergency	49,95
Extreme Assault PL	29,90
F-16 Aggressor	155,00
Falcon 3.0	59,95
Fall Weiss 1939	59,95
Fallout	59,95
Fallout 2	155,00
Fields of Fire	59,95
FIFA '1999	155,00
FIFA '98	59,95
Fighting Force (3Dfx)	99,95
Fighting Steel	159,00
Final Liberation - Warhammer	49,95
Flyl	155,95
Flying Saucer	19,95
Force 21	159,00
Future Cop L.A.P.D.	99,95
Gangsters	149,95
Get Medieval	49,95
Gold Games 2	129,00
Grand Theft Auto + London Misje	129,95
Great Battles of Alexander	69,95
Great Battles of Caesar	79,95
Great Battles of Hannibal	79,95
GTA-London-Misje	89,95
Half Life	155,00
Hearts of Darkness	155,00
Heretic 2	155,00
Heroes of Migh & Magic	49,95
Heroes Of Might & Magic 2	99,95
Heroes Of Might & Magic 3	145,00
Hidden & Dangerous	159,95
Hopkins FBI	69,00
Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
Industry Giant	79,00
Insane Speedway 2	79,95
Jack Orlando	49,95
Jagged Alliance 2 PL	69,95
Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
Knights & Merchants	49,95
Książę i Tchórz	59,95
Lands of Lore II	59,95
Lands of Lore III	155,00
Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
Lego Loco PL	99,00
Lemings Pak	49,95
Liath-World Spiral PL	89,95
Liberation Day	79,95
Liga Polska Manager'98	99,95
Light House	69,95
Little Big Adventure 2	59,95
Lomax	49,00
Lords of Magic	69,95
Lords of the Realms 2	69,95
Luftwafe Commander	149,00
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	59,95
Lula: the Sexy Empire (od 18 lat)	69,00
Mad Trax	69,95
Malkari	149,00
Man Of War	29,95
Mayday	49,95
MDK PL	59,95
Megapak 8	99,95
Megapak 9	99,95
Might & Magic VII	160,00
Mortyr	99,95
Moto Racer 2	155,00
Myst	59,95
Nascar Racing 2	69,95
Nascar Revolution	155,00
NBA 99	155,00
Need for Speed 4	155,00
North vs South	149,00
Olympic Games	29,95
Operational Art Of War	59,95
Outpost	69,95
Panzer Commander	155,00
Panzer General II	69,00
Phantasmagoria	69,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pinball 3D	69,95
Pinball Timeshock	59,95
Pitfall	49,95
Popolous 3: The Beginning	155,00
Postal	59,95
Propliot '98	69,95
Przeklęta Ziemia PL	39,95
Rage of Mages	69,95
Railroad Tycoon 2	155,00
Railroad Tycoon 2: Century Mission	69,95
Railroad Tycoon Deluxe	59,95
Rainbow 6	155,00
Rainbow 6 Eagle Watch (misje)	89,00
Reah + A.D. 2044PL	159,95
Reah,DVD	189,95
Realms Of Arkania	29,95
Recoil	99,95
Redguard	159,95
Redline	155,00
Redline Racers	59,95
Redneck Rampage	59,95
Reflux	59,95
Requiem-Avenging Angel	159,00
Resident Evil 2	155,00
Return to Krondor	155,00
Rival Realms PL	99,95
Riven	59,95
Saga Rage of Vikings PL	69,00
Sanitarium	155,00
Scorcher	29,95
Sensible Soccer '98	59,95
Settlers	19,95
Settlers 2	39,95
Settlers 2 Misje PL	19,95
Settlers 3	145,00
Settlers 3 Misje PL	49,00
Seven Kingdoms	79,00
Shadows Over Riva	29,95
Shogo	69,95
Sid Meier's Gettysburg	59,95
Sim Ant	59,95
Sim City 2000	59,95
Sim City 3000 PL	155,00
Skaut Kwatermaster	29,95
Spellcross	49,95
Star Slega Universe	159,00
Star Wars: Rogue Squad	179,00
Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
Starcraft	155,00
Starcraft: Brood War	79,00
SU-27 Commander's Edition	59,95
Superbike World Championship	155,00
Target	59,95
Team Apache	69,95
Terminator 2029	14,95
Therne Hospital	59,95
Thief-The Dark Project	155,00
Thrust, Twist & Turn	155,95
TOCA 2	169,95
Tomb Raider 3	155,00
Tomb Raider II+Misje	99,00
Total Annihilation	69,95
Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
UFO'S	39,95
Ultimate Soccer Man.98/99	69,95
Ultra Fighters	79,00
Vangers	59,95
Viper Racing	155,00
Virtua Fighter 2	99,95
Virtual Chess II	99,00
VIVA Football	155,00
Wages Of War	59,95
War Wind	59,95
Warcraft II Delux Edition	69,00
Wargames	59,95
Warhammer 40000 Chaos Gate	155,00
Warhammer: Shadow of Hornet Rat	49,95
Warlords 3:Darklords Rasing	59,95
Warzone 2100	155,00
Wing Commander Prophecy	59,95
Worms	59,95
Wrecking Crew	69,00
Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
X Games Pro Boarder	155,00
X-File Unrestricted Area	69,95
Z + Misje	59,95
Zork-Grand Inquistor	49,95

Co we wrześniu?

Superhicior

na pożegnanie wakacji!
(I nie tylko wakacji).
Za miesiąc na CDku pojawi się...

Fallout - klasyka wśród klasyki i GIGAhit w kategorii RPG. Świat po wojnie nuklearnej - zgliszcza, ruiny, miliardy ofiar. Tylko nieliczni przeżyli - i każdy dzień jest walką o dalsze przetrwanie. Epicka opowieść o niezwykłym rozmachu i klimacie ucieszy nie tylko fanów RPG, ale także zwolenników przygodówek i tych, którzy kochają niezwykłe przygody w niezwykłym świecie. Fallout nie bez powodu nazywany jest grą kultową. Sam sprawdź czemu...

A ponadto...

Recenzje gier: Rage of Mages 2, Soul Reaver, X-Beyond the Frontier, Evil Core, Midtown Madness, Shadowpact, Heavy Gear 2, Shattered Light - to tylko niewielka część tego, co znajdziecie w kolejnym numerze... (o ile wszystko pójdzie zgodnie z planem).
Dema - jak zawsze te najnowsze, które dopiero się ukażą w sieci; zatem trudno dziś wymienić ich tytuły.

No i jak zawsze 132 strony i 2 CD pełne atrakcji.

Szukajcie nas w kioskach po 20.07.99. Wakacje nie wakacje - grać trzeba :).

Spis treści

Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 10

Gry przegląd

Age of Empires 2 16
Legacy of Kain: Soul Reaver 18
Planescape Torment 19
Wu Tang: Shaolin Style 20
Rainbow Six: Rogue Spear 22
Star Trek: Deep Space Nine - The Fallen 23
Flying Heroes 24
Star Wars: Call of the Force 26
Imperium Galactica II 28
Rally Championship 29

Za pięć dwunasta

After 30
Amerzone 32
Outcast 34
Re-Volt 36
Pharaoh 38

Gry recenzje

Savage Arena 40
Saga PL 42
Liath 44
Big Game Hunter 2 46
Rich Diamond 47
Tomb Raider 2: Golden Mask 48
Hot Shot 50
Airline Tycoon 51
Settlers 3: Nowe Misje 54
Discworld Noir 56
Jeff Gordon XS Racing 60
Beatdown 62
Guardian of Darkness 63
Hidden & Dangerous 64
Braveheart 68
Combat Flight Simulator & Pacific Theatre 72
MechWarrior 3 74
Rival Realms 77
Descent 3 78
Puma Street Soccer 81
Breakneck 82
F-22 Lightning 3 84

Różności

Świnka 87
Settlers 1-2, Settlers II: Nowe Misje, Battle Isle 2+ Titan's Legacy
Virtualia i Realia 88
W co grają rajdowcy?
Grajcie w kosza - z komputerem lub bez 89
Na Luzie 90
Scena komputerowa 92
Pomocna Dłoń 94
Action Net 96

Programy użytkowe

Dyktando Sieciowe 98
Der, die, das 100
Aureum 102
Drogi Papieża 103
Orient - Praktyczny przewodnik po Azji 104
Biologia Komórki 106

Sprzęt

Testy kart TNT 107
Saitek Cyborg Stick 2000 111
Samsung Syncmaster 520 TFT 112
Philips DSS330 114
Saitek PC Dash 115
Microcom USB 56K 116
Creative 3DBlaster Savage4 Pro 118
Saitek X36F, X35T 119
Saitek R4 120
USB Port; RIO Red Box 122

Inne

Prenumerata 123
Action Redaction 126
Tipsy 130

Indeks gier

- After - 30
- Age of Empires 2 - 16
- Airline Tycoon - 51
- Amerzone - 32
- Battle Isle 2+ Titan's Legacy - 87
- Beatdown - 62
- Big Game Hunter 2 - 46
- Braveheart - 68
- Breakneck - 82
- Combat Flight Simulator & Pacific Theatre - 72
- Descent 3 - 78
- Discworld Noir - 56
- F-22 Lightning 3 - 84
- Flying Heroes - 24
- Guardian of Darkness - 63
- Hidden & Dangerous - 64
- Hot Shot - 50
- Imperium Galactica II - 28
- Jeff Gordon XS Racing - 60
- Legacy of Kain: Soul Reaver - 18
- Liath - 44
- MechWarrior 3 - 74
- Outcast - 34
- Pharaoh - 38
- Planescape Torment - 19
- Puma Street Soccer - 81
- Rainbow Six: Rogue Spear - 22
- Rally Championship - 29
- Re-Volt - 36
- Rich Diamond - 47
- Rival Realms - 77
- Saga PL - 42
- Savage Arena - 40
- Settlers 1-2 - 87
- Settlers 3: Nowe Misje - 54
- Settlers 2: Nowe Misje - 87
- Star Trek: Deep Space Nine - The Fallen - 23
- Star Wars: Call of the Force - 26
- Tomb Raider 2: Golden Mask - 48
- Wu Tang: Shaolin Style - 20

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać.
- gra nie potrzebuje akceleratora

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi. Warto więc poczytać sobie dokumentację dem...

Uwaga: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam co najmniej 100 Mb wolnego miejsca. W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie. A co zrobić gdy nie masz na C: tyle miejsca? Można zrobić tak: zmienić nazwę lub wykasować katalog Temp na C:. Przekopiować demo na HDD, do partycji w której mamy dużo miejsca. Rozpakować ręcznie demo. Demo założy sobie własny Temp w tymże katalogu (ale pamiętajcie, że musicie mieć tam tyle miejsca, by po przekopiowaniu dema zostało jeszcze sporo wolnego miejsca). Następnie demo zacznie się instalować z tego katalogu do wybranego przez Was miejsca. Po zakończeniu instalacji usuwamy niepotrzebne już demo i Temp (o ile sam się nie zlikwidował) i przywracamy katalog Temp na C:. I po problemie! (A jeśli nie masz Tempa w katalogu głównym na C:, to zajrzyj do katalogu Windows).

Uwaga 2: Niektóre demka potrzebują kilkunastu sekund (od momentu na klikniecie na nie w menu CD) do rozpoczęcia procesu instalacji. Radzę więc uzbroić się w cierpliwość...

Kolekcja CDA nr 14

Die Hard Trilogy

Premiera - marzec'97

(Fox Interactive)

Cóż, w końcu jakaś gra akcji. A właściwie 3 gry, gdyż DHT to trzy różne gry w jednej, powiązane osobą bohatera, w które możemy sobie grać niezależnie. Sam tytuł wystarczająco tłumaczy, do jakiego cyklu filmów nawiązuje ta gra. Ha, możemy się poczuć jak Bruce Willis, hemm :)). "Jupikajej, wydymańcu!" :) (zawsze chciałem to powiedzieć). Gra może działać z dopalaczem - ale może i bez. Myślę, że fanatycy akcji, strzelania i jeżdżenia samochodem będą usatysfakcjonowani... Prawdę mówiąc nie wiemy w tej chwili, czy uda nam się wrzucić instrukcję i solucję do wrześniowego Action Plusa (heh, kto się gorącym sparzył, ten na zimne dmucha), więc na wszelki wypadek mała ściąga z klawiszologii.

Klawiszologia:

•Die Hard

kursory	- sterowanie
Z	- skok
C	- zmiana granatu
Spacja	- strzał
X	- rzut granatem
V/N	- strafing
B/M	- obroty głowy
Enter	- zmiana skali mapy

•Die Hard 2

kursory	- sterowanie
C	- rzut granatem
Spacja	- strzał
X	- rakieta
M	- przeładowanie

•Die Hard 3

kursory	- sterowanie
Z	- zmiana widoku
Spacja	- dodajemy gazu
X	- hamulec
C	- turbo
V/N	- ostre zakręty lewo/prawo
B	- klakson

Tipsy

W czasie gry (dowolnej) wciśnij ESC, by spauzować grę, teraz naciśnij R i 2. Po czym:

Die Hard 1:

strzałka w prawo, strzałka w górę, strzałka w dół, E	- god mode
strzałka w prawo, E, strzałka w dół, O	- granaty, granaty dymne, itp.
strzałka w prawo, strzałka w górę, strzałka w dół, E, strzałka w prawo	- broń (można powtarzać kilkakrotnie)

Die Hard 2:

strzałka w prawo, strzałka w górę, strzałka w dół, E	- jeden raz by uzyskać broń; dwa razy pod rząd: god mode.
strzałka w prawo, E, strzałka w lewo, O, A, strzałka w dół, E	- rakiety i granaty

Die Hard 3:

strzałka w lewo, O, strzałka w górę, strzałka w dół, E, strzałka w prawo	- nieskończone życie

Jeśli wykonaliście to poprawnie - gra sama się odpauzuje.

Inne kody:

Tu uwaga, kody wpisywane są w nieco dziwaczny sposób, stąd podajemy klawiszologię:

R = strzałka w prawo
L = strzałka w lewo
D = strzałka w dół
U = strzałka w górę

Stąd np. kod RUDXA oznacza: strzałka w prawo, górę, dół, klawisz X, klawisz A.

Die Hard 1:

REAR = wrogowie strzelają pomiędzy Twoimi nogami (!)
REED = fat mode (?)

Die Hard 2:

DARE = god mode
DEAD = skeleton mode
RELOAD = amunicja

Die Hard 3:

EOXOELXDL = nieco niekonwencjonalne reakcje samochodów

Wymagania minimalne: P120, 16 Mb Ram, 11 Mb na HDD, CDx2.
Wymagania sugerowane: P166, 32 Mb Ram, CDx8, akcelerator, instalka: ok. 50 Mb na HDD (definiowalna objętość instalki).

Uwaga: gra nie chce działać poprawnie z kartami typu ATI 3D!

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Braveheart
(Eidos)

Gra na motywach znanego filmu - czyli walka Szkotów o niepodległość. Motion capture, 3D, elementy taktyki i sporo rzeźni na broń białą. To będzie przebój! Dostępna jest jedna misja. Klawiszologię macie w game option, więc nie będę się o niej rozpisywał.

Uwaga: demo należy najpierw rozpakować (potrzeba na to 105 Mb) i dopiero potem zainstalować. Sama instalka to następne 200 Mb... :(

Uwaga: w zależności od typu akceleratora, grę odpalamy z różnych plików startowych - poczytajcie readme.

Uwaga: jeśli otrzymacie komunikat o braku jakiegoś dll-a - oznacza to (najczęściej), że musicie uaktualnić sterowniki swoich akceleratorów. Za miesiąc na CD powinny się znaleźć najnowsze drivery do Voodoo1 i 2 (i pewnie innych dopalaczy też).

Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95/98, DirectX, akcelerator

Re-volt
(Acclaim)

Niezła ścigałka zdalnie sterowanymi samochodzikami (test beta-wersji w tym numerze CDA). Co możemy? Wybrać sobie tryb jazdy (single, multi oraz time trial), jeden z 3 wozów, poustalać np. ilość przeciwników (do 8), okrążeń (j/w), rodzaj jazdy (arcade, konsolowata ścigałka, symulacja itd). Instalka zajmuje jakieś 40 Mb. Sterowanie itp. - wszystko jest w odpowiednich opcjach w menu (zresztą kursory to podstawa).

Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX, karta graficzna zgodna z Direct3D

Jeff Gordon XS Racing
(ASCI Games)

Które to już demo poświęcone wyścigom samochodowym w tym CDA? Ale jak Wam jeszcze mało... Recenzja gry w tym numerze CDA. Demo potrzebuje 15 Mb na HDD, ale byłoby fajnie mieć dodatkowo z 70 Mb wolnego miejsca na tzw. swap-file. I jeszcze coś - nie przejmujcie się komunikatami na początku (jeśli się pojawią - że za mało miejsca na HDD itp). Róbcie swoje... Dużo więcej o samej grze, opcjach itd. jest w dokumentacji dema. W każdym razie tryb jazdy arcade, jeden track (Pepsi track), możliwość definicji ilości okrążeń i przeciwników.

Uwaga: jeśli demo sypie się na Waszych akceleratorach, musicie grać w trybie software, w setupie dodatkowo wybierając opcję renderingu software'owego (a nie hardware!).

Wymagania: P166 MMX, 16 Mb Ram, DirectX 6.1, Win95/98.

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier(*), które ukazały się dotąd na łamach CDA

Timeshock	- 07/98	- pinball
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98	- symulator lotu
Eastern Front	- 09/98	- turowa strategia
Flying Corps	- 10/98	- symulator lotu (I wojna)
Alone in the Dark 3	- 11/98	- przygodówka w 3D
GT Racing'97	- 12/98	- symulator jazdy
Prisoner of Ice	- 01/99	- przygodówka (horror)
FX Fighter Turbo	- 02/99	- karate
Motor Mash	- 03/99	- zręcznościówka + samochody
Spec Ops	- 04/99	- komandosi w 3D; akcja i nie tylko
Prost GP	- 04/99	- Formuła 1
Dark Colony	- 05/99	- RTS w realiach sf
Stonekeep	- 06/99	- RPG (klasyka)
Wacki	- 07/99	- przygodówka po polsku
Die Hard Trilogy	- 08/99	- akcja, strzelanie, jeżdżenie

PS. Sorry za masę buraków w poprzednich wersjach tego pliku. Miejmy nadzieję, że tym razem udało się nam ich uniknąć.

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000 itd.).

Breakneck
(Synetic)

Zręcznościowa ścigałka + akcja. Do wyboru 4 rodzaje wozów (możliwość pomalowania go w wyznaczone barwy). Dostępna opcja single i multiplayer, obsługuje

też joye z feedbackiem. Demo depakuje się do C:/Temp (jakieś 17 Mb) i potrzebuje 18 Mb na HDD.

Klawiszologia:

Kursory	sterowanie
F1	ujęcia kamer
F2	mapa
F3	wsteczne lusterko
F4	imię gracza
F5	zmiana sterownika
F6	ręczna/automatyczna skrzynia biegów
F7	strzałki na ekranie on/off
F8	wszelkie podpowiedzi on/off
F9	auto-reverse on/off
F11	kolizje z drzewami on/off
F12	setup
TAB	rozmaite tryby wyświetlania trybu uszkodzeń
1-8	wybór broni
F	FPS
ESC	quit
R	wracamy na trasę
H	klakson
ALT	kolejna broń
Spacja	ognia!
LSHIFT	nitro-booster

Wymagania: P133 (P166 jeśli nie masz akceleratora grafiki), 24MB RAM, Win95/98, DirectX 6.1

Peacemaker
(Kuju Entertainement)

Zręcznościowa nawalanka, udająca symulator helikoptera szturmowego. Ale nie dajcie się nabrać, to zasadniczo czyste, nieskażone myśleniem, łojenie :). Demo po rozpakowaniu zajmuje blisko 40 Mb, po instalacji - następne 40 Mb. Zawiera jedną solową misję - atak na wrogą bazę. Więcej - w dokumentacji.

Klawiszologia

Kursory numeryczne	- sterowanie
+/-	- wysokość (też na numerycznej)
Enter/Spacja	- ognia z głównej broni
R	- ognia z drugiej broni
T	- namierzanie celu
E	- ECM
I	- podczerwirń
F1-F5	- kamery
P	- pauza
H	- help

Wymagania: P133, 32 Mb Ram, Win'95/98, DirectX.

Championship Spades v7.0+
(DreamQuest Software)

Sympatyczna gra karciana (nie bójcie się, znacie jej zasady, w Polsce też jest znana - a jak nie to jest help, tutorial itp.) okraszona masą fajnych muzyczek midi itp. oraz całkiem niezłą grafiką. Sympatyczne i tylko 4 Mb na HDD. Sporo możliwości konfiguracji. Wersja shareware.

Wymagania: dowolny PC z Win95/98.

Star Wars: Episode 1 Racer
(LucasArts)

Tutaj też wszelkie komentarze są chyba zbyteczne - ścigałka w realiach Star Wars... Do wyboru m.in. kilka typów pojazdów, kilka trybów jazdy i 3 wyścigi. Instalka zajmuje około 30 mb.

Klawiszologia

W lub Enter	- gazu!
S	- hamulce
J	- w lewo (także odpowiednim kursorem lub kursorem numerycznym)
L	- w prawo (j/w)
I	- górę (j/w)
K	- w dół (j/w)
Spacja	- ślizg
A/D	- ślizgi w lewo/prawo
R	- naprawy
E	- taunt/flamejet
LCTRL	- kamery
Q lub Tab	- oglądamy się
F1-F4	- kamery
F12	- obrazek

Można też korzystać z myszki lub joya

Uwaga: przed odpaleniem gry wejdźcie w setup i wybierzcie posiadany akcelerator.

Wymagania: P166, 32 Mb Ram, Win'95/98, DirectX, akcelerator

Star Trek: Starfleet Command
(Interplay)

Ładna i nieźle pomyślana "space combat simulation" wzbogacona elementami gier strategicznych, osadzona w świecie Star Trek. Cała (obszerna) klawiszologia jest w dokumentacji dema. To zaś zajmuje jakieś 35 Mb i oferuje kilka misji dla single gracza (2 rasy do wyboru) i opcję gry multiplayer. Niezła, klimatyczna grafika. Demo najpierw depakujemy, dopiero potem instalujemy.

Wymagania: P200, 32 Mb Ram, DirectX 6.1, Win95/98, bardzo wskazany akcelerator.

Thrust, Twist'n Turn
(Take 2 Interactive)

I jeszcze raz wyścigi (ale nam dziś obrodziły!). Instalka zajmuje ok. 44 Mb na HDD. Do wyboru cała jedna trasa i tyleż samochodów.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
CTRL	- turbo bost
1-5	- kamery
F12	- obrazek
Esc	- pauza

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

Case Closed
(David Sakadelis)

Mówiąc w skrócie - jakaś dość nietypowa przygodówka. Potrzebuje jakieś 35 Mb na HDD. Po instalce zrestartujcie komputer.

Wymagania: P200, Win95/98, 8/16 mb Ram, Intel Indeo Video Codec

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Pandora's Box
(Microsoft)

Gierka, o której już pisaliśmy miesiąc temu w relacji z E3. W skrócie coś dla tych, którzy lubią ruszać głową. Układanie puzzli z zdjęciami z różnych miejsc Świata plus fabuła, czyli odnalezienie mitycznej skrzynki Pandory. Demko zawiera kilka pierwszych plansz. Instalka: 18 Mb.

Wymagania: P100, Win'95/98, 16 Mb Ram

Rage of Mages: Necromancer
(Monolith)

Połączenie RPG i strategii w czasie rzeczywistym w realiach fantasy. Wkrótce recenzja. Ogólnie - polecamy. Demo potrzebuje około 50 Mb. Reszta powinna być w dokumentacji... Demo zawiera 3 misje.

Wymagania: P166, 32 Mb Ram, DirectX, Win95/98

Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace
(LucasArts)

Czy tu trzeba coś tłumaczyć?! No chyba nie :). Powiem po prostu - miłej zabawy. Instalka potrzebuje ok. 63 Mb. Konieczny akcelerator...

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
Alt + kursory - ślizgi, bieg itp.
CTRL - użyj broni

X - skok
spacja - aktywacja, gadanie, pchanie (w zależności od sytuacji)
-/+ - poprzednia/następna broń
1-6 - wybór broni
Z - uderzenie Mocą (Force Push)
ESC - opcje
F5 Q - Quicksave
F7/F8 - jaskrawość ekranu
F11/F12 - rozdzielczość

Można też sterować joyem i myszką

Uwaga: najlepiej odpalać przez ikonkę (shortcut) na ekranie Windows.

Uwaga: przed odpaleniem gry wejdźcie w setup i wybierzcie posiadany akcelerator.

Wymagania: P200, 32 Mb Ram, Win'95/98, DirectX, akcelerator

Virtual Sailor 2
(Ian Papini)

Symulacja żaglówki. Całkiem skomplikowana zresztą (na szczęście jest help). Demo zajmuje jakieś 6 Mb na HDD. Do wyboru Quick Race lub swobodne żeglowanie. W sam raz do pogrania podczas wakacji (zamiast albo po prawdziwym żeglowaniu). Gra wstępnie depakuje się do C:/Temp.

Wymagania: P166, Win95, DirectX 6.0, akcelerator

Factory
(Marcin Furas)

Sokoban - czyli prosta ale wciągająca gra logiczna. 256-kolorowa grafika plus muzyka i efekty dźwiękowe. W skrócie - umieść kulki w dziurach :). Gra rozprowadzana jest jako Freeware.
Klawiszologia

Kursory - sterowanie pojazdem
ESC - gra na tej samej planszy od nowa
F10 - podczas gry powrót do menu
F1 - podczas gry - wpisywanie hasła

Wymagania: 386, VGA/Win

Tanaka 3D
(Pacific Media)

I po raz kolejny ścigamy się dziwnymi pojazdami w świecie przyszłości, w roku 2525. Demo zawiera 3 levele i ma trochę okrojone opcje. Ale i tak mamy do wyboru sporo pojazdów i możemy zakupować do nich rozmaite wyposażenie - od silników po broń. Czy tego chcesz czy nie - gra instaluje się na dysk C. Co gorsza trudno je potem znaleźć - serio! Ale odnajdziecie je w katalogu Program Files/Pacific Media WorX. Zajmuje jakieś 25 Mb. Od biedy nawiązuje do Wipeout albo Tunnel B1.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
F1-F3 - widoki
F4 - pauza
F9 - muzyka on/off
F10 - sfx on/off
F11-F12 - jasność ekranu
Esc - bye!

Wymagania: P150, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Fighting Steel
(SSI)

Można powiedzieć, że gra łączy elementy symulacji bitew morskich w 3D z typową strategią morską, w realiach II wojny światowej. W każdym razie prezentuje się nieźle. Do wyboru dwie misje "tutorialne" (po niemieckiej lub angielskiej stronie). Więcej - w pliku readme. Demo depakuje się wstępnie do C:/Temp (ok. 25 Mb) a potem potrzebuje 27 mb na HDD. I zwróćcie uwagę na wymagania...

Wymagania: P133, 64 Mb Ram, DirectX, Win95/98

Block
(Marcin Furas)

Tetris. 50 poziomów do przejścia.

Kursory	- obracanie klocków
kursor w dół	- przyśpieszenie spadania klocka
ESC	- podczas gry - koniec gry

Wymagania: 386, VGA, DOS/Win

Warhammer 40K: Rites of War
(SSI)

No cóż, dla fanów RPG i turowych strategii kąsek nie do pogardzenia. Dostępny 1 scenariusz (praktycznie bez elementów RPG). Grę należy wcześniej rozpakować (jakieś 30 Mb) i dopiero potem zainstalować (62 Mb). Więcej (i bardzo szczegółowo) o zasadach tej gry, klawiszologii itd. poczytacie w obszernej dokumentacji, zawartej w katalogu z demem.

Uwaga: gdyby były problemy z odpaleniem dema po instalacji - zrestartuj komputer i spróbuj jeszcze raz. Powinno być lepiej.

F-22 Lightning 3
(Novalogic)

Symulator lotu. Czym? A co jest w tytule gry? :). W każdym razie jest tak: najpierw trzeba grę rozpakować (70 Mb, do TEMPa), potem zainstalować - kolejne 63 Mb. Doradzamy (szczerze), by przed uruchomieniem gry poczytać sobie szczegółowo readme, by nie było płaczu, że "demo nie chodzi z moim akceleratorem". Tam jest poradnik dla takich pechowców (i nie tylko to zresztą). A w ogóle to jest to demo głównie dla lubiących grać w Internecie - co powiecie na 120 myśliwców naraz? Ładna grafika i realistyczny dźwięk. W demie masz dostęp do jednej misji, która polega na zniszczeniu lotniska przeciwnika. Po drodze możesz napotkać także rosyjskie Su-27.
Klawiszologia (poniżej) podana jest w mocno okrojonej wersji.

Klawiszologia

?	- klawiszologia
Kursory	- sterowanie
6-0	- ciąg silników
Backspace	- dopalacz
F	- klapy
G	- podwozie
B	- hamulce (trzymaj wciśnięty klawisz)
CTRL E	- katapulta
H	- autopilot (kurs do domu)
CTRL L	- autolądowanie
CTRL Z	- autorefuel
R	- radar
~	- kolejne bronie
1	- nav mode
2-5	- przełączanie uzbrojenia
Spacja	- ognia
C	- chaff
D	- flary
M	- mapa
F1-F9	- kamery
F10	- HUD/HMD
F12	- kompresja czasu

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX

Indeks dem

- Block
- Braveheart
- Breakneck
- Case Closed
- Championship Spades v7.0+
- F-22 Lightning 3
- Factory
- Fighting Steel
- Jeff's Gordon XS Racing
- Pandora's Box
- Peacemaker
- Rage of Mages: Necromancer
- Re-volt
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace
- Tanaka 3D
- Thrust, Twist'n Turn
- Virtual Sailor
- Warhammer 40K: Rites of War

EXTRAS

•Bonus 1 - 16 Mb ikon, screen saverów, zdjęć Lary Croft, tapet, midów, mniej lub bardziej zabawnych programików i tekstów. Tamże Królestwo Chaosu, Magazyn Piłkarski, MP3 i masa innych ciekawostek.
•Bonus 2 - 26 Mb: trainery, tipsy, nowe levele do gier, edytory, save'y, solucje (także do Wacków) itd. Edytor misji do Thiefa! Słowem raj dla gracza.
•FPP ZONE - nowy prowadzący i nowe oblicze oraz forma tego kącika! Od dziś będzie tam o większej ilości gier FPP i sporo polskich tekstów na różne tematy (np. jak zainstalowć bota w Q2) oraz masa ciekawych rzeczy. Np. dziś jest m.in. sharewareowa wersja Wolfensteina 3D! W sumie jakieś 17 Mb.

•Patche - patche do:

NBA Live 99	- na Voodoo 3
NFS 3	- j/w
NHL 99	- j/w
Triple Play 2000	- j/w

A ponadto:
Dark Colony (lock up fix)
NFS 3
NHL 99
Puma Street Soccer
Rage of Mages
X-Wing Alliance (patch na V-38 TIE Fighter)

•Scena - jak zawsze sporo modków, grafik, dem, polski mag, ZX Scena, troszkę tekstu, stuff z zachodnich parties. W sumie 38 Mb.

PROGRAMY

•Bleem! - softwareowy emulator konsoli PSX! Ale nie spodziewajcie się za dużo po tym demie. Raz, że nie ma w nim obsługi akceleratorów grafiki, dwa - brak muzyki. Aby tak naprawdę pograć w Tekkena 3, trzeba mieć jego pełną, komercyjną wersję... i mocny sprzęt.
•DirectX 6.1 dla W'95 - niezbędny by demka chciały działać
•DirectX 6.0 dla W'98 - niezbędny by demka chciały działać
•Katalog CD - kataloguje CDki

SHAREWARE

•iRiS AntiVirus - kolejny sharewareowy program antywirusowy. Warto zainstalować!
•Domowa Baza Danych - tytuł sam mówi za siebie... Program po polsku.
•Robo's Magic Menu v2.1 - niezły polski program. Wyglądem i działaniem przypomina amigowskiego Tool Managera. Kiedyś już go zamieszczaliśmy - ale to nowsza i poprawiona wersja.
•Internetowy Poszukiwacz 2.0 - i ostatni już polski program, przydatny dla surfujących po sieci.

„Bóg stworzył białe ptaki, które nigdy nie odpoczywają na ziemi i nawet umierają w chmurach. Ale zły czarnoksiężnik ukradł jaja złożone przez białe ptaki, a bez tych stworzeń klątwa spadnie na krainę Amerzone i pogrąży ją w chaosie".

Czy uwierzyć w indiańskie baśnie i legendy?

Jaka tajemnica kryje się w historii wyprawy z przed 60 lat?

Dlaczego wszyscy pragną byś trzymał się z dala od Amerzone?

Amerzone to gra przygodowa, która została całkowicie przetłumaczona na język polski. Jej akcja toczy się współcześnie w fikcyjnym kraju Ameryki Południowej, gdzie legendy przeplatają się z okrutną rzeczywistością.

Amerzone uzyskała nagrodę na targach Milia w Cannes za najlepszą grafikę i animację.
(Pixel-ina '99 Award).

„Grafika jest cudowna, interfejs prosty, a fabuła fascynująca".
Home PC - Francja (9/10).

„Przepiękna, zniewalająca, czarująca! Trudno znaleść słowa, by wyrazić podziw dla Amerzone. Nie sposób pozostać obojętnym na tą powódź barw, niebiańskie krajobrazy i efekty dźwiękowe, które powodują, że chcesz zatonąć w przygodzie".
PC Jeaux - Francja (90%).

„Praca wykonana przy Amerzone jest absolutnie niewiarygodna i godna szacunku".
PC Soluces (83%)

„Amerzone jest tak samo dobra pod względem fabuły, jak i grafiki".
Yahooo! Multimedia News.

4 płyty CD za 159 złotych!

ączny dystrybutor
terenie Polski
CODA
vade Multimedia
up Polska Sp. z o.o.
-389 Warszawa
Smulikowskiego 4b/4
fax (022) 826 33 11

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

4 CD

CENA 159 zł

MICROÏDS

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Zupełnie Nowe!

• POLSKIE PISMA O GRACH

Http://gazety.gry.com.pl to bardzo ciekawa strona, poświęcona tylko i wyłącznie polskim pismom o grach. Dzięki niej będziesz np. wiedział w jakim numerze jakiego pisma pojawiała sie recenzja wybranej gry, jak te same gry oceniły różne redakcje, co zawierają kolejne numery tychże pism. Ba - jest nawet nieustający konkurs na najlepszą polską gazetę, gdzie możecie oddać swoje głosy na... kogo chcecie! Zapraszamy do wizyt, gdyż inicjatywa jest cenna - a strona jakoś mało rozreklamowana.

• NOWOŚCI Z EA SPORTS

* NBA 2000 - uaktualnione składy, nowej ujęcia kamer, dodatkowe animacje i sfx, lepszy motion-capture, więcej reakcji zawodników, tryb jeden na jeden (a jako przeciwnicy: Kareem Abdul Jabar, Magic Johnson itd.

* NHL 2000 - będziesz mógł wprowadzić swoją gębę do gry! Realistyczniejsze bójki, poprawiona opcja "career".

• MILION SIMCITY3000

Gra ciągle dobrze się sprzedaje. EA raportuje, że liczba (legalnych!) i sprzedanych kopii przekroczyła 1 mln. sztuk.

• GTA ZA DARMO!

No może nie całe i nie GTA :). Ale GTA: London 1961 - dodatek do GTA - można już ponoć ściągnąć za friko z firmowej strony gry. Postaramy się temu przyjrzeć :).

• PIRACI Z MICROSOFTU

To, że nawet w USA istnieje prężny rynek pirackiego softu nie jest żadną nowością. To, że policja się tam nie patyczkuje i ściga piratów na potęgę - też sensacją nie jest. Ale czasem trafia się im dość łakomy kąsek. Ostatnio "zhaltowali" 8 pracowników firmy Microsoft, którzy (zapewne zazdrosząc Billowi jego wartego 100 mld. $ (!!!argh!!!) majątku), sprzedawali piracie kopie rozmaitych programów tej firmy. Panowie działali z wielkim rozmachem, gdyż miesięcznie opylali 15.000 (!) lewych CD, a do ich powielania zakupili sprzęt wartości 1,5 mln. $ (czyli tak źle to Microsoft chyba nie płaci, nie?). Będą mieli teraz sporo czasu do przemyślenia nad celowością takiej działalności, gdyż grozi im naprawdę dużo lat więzienia.

• SAVE W AVP

Twórcy Aliens vs Predator, bombardowani pretensjami przez graczy, ogłosili że wkrótce pojawi się patch, który będzie umożliwiał robienie save podczas gry (w dowolnym momencie). Postaramy się go wrzucić (jak będzie) na nasz CD.

• DEUS EX

To FPP + RPG w jednym. Rok 2052, terroryści rządzą. A ty ich zwalczasz. Tak przynajmniej dzieje się na początku, potem fabuła zaczyna się wiklać i nic już nie jest białe lub czarne... Wbrew pozorom

Królowie na zakończenie tysiąclecia

Wydany przez Microsoft wspaniały RTS Age of Empires na trwałe, zdaje się, wszedł do historii gier komputerowych. Stał się po prostu legendą, która spowodowała istny wylew mniej lub bardziej udanych prób skopiowania tego arcydzieła. Tak, chyba każdego Age of Empires obezwładniało swoimi niekonwencjonalnymi pomysłami, klimatem, grafiką oraz dźwiękiem. Ponieważ AoE sprzedawał się niczym świeże bułeczki (a Microsoft lubi pieniążki), to tylko kwestią czasu było oczekiwanie na sequel. I oto właśnie on nadchodzi szybkimi krokami.

ELD

O tym, że powstaje Age of Empires 2 pisaliśmy już parę ładnych miesięcy temu. Czasu minęło dość dużo, ale na szczęście Microsoft w międzyczasie uraczył fanów AoE packiem do "jedynki", pod tytułem Rise of Rome. Skądinąd znakomitym i bardzo grywalnym. AoE: Rise of Rome kończył się w chwili upadku Cesarstwa Rzymskiego i właśnie w tym momencie rozpoczyna się Age of Empires 2: Age of Kings. Mamy wczesne średniowiecze i do podbicia rozległe krainy. Trzynaście różnych cywilizacji, każda z nich dysponuje swoimi unikalnymi jednostkami, budynkami oraz uzbrojeniem w pełni pokrywającym się z historią. Tyle w telegraficznym skrócie, a teraz szczegóły.

Grać można oczywiście w pojedynkę, ale chyba tak samo jak w przypadku AoE większą przyjemność będzie można czerpać z gry w multiplaya. Ośmiu graczy będzie mogło się zmierzyć w LAN oraz przez modem w tradycyjnych death matchach albo na kilka innych sposobów. Najważniejszym zadaniem w multiplayu będzie ochrona własnego króla bądź królowej i jednoczesne zabicie władcy przeciwnika. Odbiega to trochę od typowych RTS-owych deathmatchów. Chyba jednak w polskich warunkach przyjdzie nam toczyć boje w pojedynkę. A pojedynczy gracz na pewno przez dłuższy czas nie odejdzie od monitora. Tak jak wspomniałem, do dyspozycji jest tym razem aż trzynaście cywilizacji, m.in. Wikingowie, Celtowie, Mongołowie, Japończycy, Bizantyjczycy. Ciekawostką jest, że możemy wcielić się jakąś konkretną postać historyczną. Komu podobał się film Braveheart, ten z przyjemnością pogiercuje jako William Wallace. Możesz też być Joanną de Arc czy Genghis Khanem.

Początki w Age of Empires 2: Age of Kings są równie trudne, jak miało to miejsce w AoE. Zaczynasz praktycznie od zera, a musisz ze swojego biednego państewka stworzyć potężne imperium. Aby tego dokonać, trzeba udowodnić swoją dominację nad przeciwnikiem (lub przeciwnikami) na kilku podstawowych płaszczyznach, takich jak potęga militarna, ekonomiczna czy techniczna. A do tego potrzebne są surowce, których wiecznie brakuje. Ale od czego jest handel? W dodatku w tym samym czasie rywale nie próżnują i atakują nasze małe i wątłe (z początku) królestwo. Tak, Age of Kings, podobnie jak i AoE wymaga dość ostrego treningu szarych komórek. Każdy z Was będzie musiał jakoś sobie poradzić z dylematem, którą z dróg roz-

woju wybrać, bo raczej o łapaniu wszystkich srok za ogon nie ma mowy. Dlaczego? Chociażby dlatego, że w porównaniu do AoE poprawiono i to zdecydowanie AI komputera. Czasami faktycznie komputer w AoE szwankował i można było go robić na szaro. Lepiej już walczył w Rise of Rome, ale mimo to nadal można go było ograć małym nakładem sił. Age of Kings ma to zmienić i lepiej przyszykuj swój mózg (ja czegoś takiego nie mam na stanie, więc chyba będę się przyglądał, jak inni grają ;)) na walkę do upadłego, a organizm na nieprzespane noce. Oprócz bycia wybitnym militarystą, strategiem, handlowcem, ekonomistą, musisz także być równie dobrym dyplomatem. Dobrze zaplanowane sojusze nie tylko mogą uratować Twój tyłek i na jakiś czas zabezpieczyć granice państwa, ale także umożliwią na pewno handel.

Ach, jakie to w teorii wszystko skomplikowane. Aż dziw bierze, że wszystko to samo robiło się w AoE i jakoś nie było z tym problemów. Inna sprawa, iż mapy w Age of Kings uległy dużemu powiększeniu i walka/handel/dyplomacja/rozwój (niepotrzebne skreślić) Twojego królestwa toczyć się będą na sporo większym obszarze.

Najwyższy czas napisać coś o sprawach czysto wojennych, a szczególnie o jednostkach występujących w Age of Empires 2: Age of Kings. Każda z trzynastu cywilizacji dysponuje oczywiście innymi jednostkami i innymi garnizonami, w których one powstają. Dochodzą do tego jeszcze formacje bojowe, możliwości upgradowania garnizonów oraz uzbrojenia etc. Nowych jednostek będzie naprawdę dużo i to, co Wam poniżej zaserwuję, to tylko ich znikoma część. A oto informacje, jakie udało nam się wydostać od producenta: Heavy Swordsman (ciężka piechota; dobra zbroja i duże tarcze sprawiają, że jest idealny do walki z piechotą i łucznikami), Pikeman (znakomicie sprawdza się w defensywie, szczególnie gdy za przeciwnika ma kawalerię), Two-Handed Swordsman (zamiast tarczy na dwuręczny miecz, a to oznacza jeszcze większą siłę w zadawaniu ciosów), Bombard Cannon (niezastąpiona broń przy oblężeniu wszelkich fortyfikacji), Paladin (ciężka kawaleria; bez problemu radzi sobie z łucznikami i piechociarami, ale ma znikome szanse w pojedynku z pikemanami), Teutonic Knight (niemiecka superbroń; nie do zastąpienia w walce wręcz), Samurai (oczywiście jednostki Japończyków; ich największą zaletą jest szybkość), Light Cavalery (lekka kawaleria; nadaje się przede wszystkim dzięki szybkości do nagłych wypadów oraz do zwiadu), Jannisary (tureccy żołnierze, którzy żyją tylko po to, aby walczyć; do boju idą przy akompaniamencie bębnów i trąb), Mameluke (elita Saracenów; najlepiej się sprawdzają w boju z ciężko uzbrojonym przeciwnikiem), Crossbowman (kusznicy są wolniejsi od łuczników, ale za to szybciej się produkują i strzelają na większy dystans), Axe Thrower (ci koleście rzucają toporami na krótki dystans), Cataphract (ciężka kawaleria).

Starczy Wam? To i tak, jak już wspomniałem, zaledwie malutka część jednostek, które napotkasz w Age of Empires 2.

Nie będę się zbędnie rozpisywał o grafice czy muzyce. Popatrzcie sami na screeny zamieszczone obok, a zrozumiecie, dlaczego nie ma takiego sensu. Ja po ich ujrzeniu padłem ścięty z nóg i przez pół dnia tarzałem się po glebie, śliniąc się cały. Grafika w AoE była rewelacyjna, ale to, co widać na screenach Age of Kings, to... brak mi słów, aby określić jej piękno. Co się tyczy muzyki, to na pewno nie będzie ona gorsza niż w pierwowzorze, a że była ona równie genialna, co grafika...

Na zakończenie jeszcze tylko pragnę powiadomić, że podobnie jak w AoE, tak i w Age of Kings znajduje się znakomity edytor scenariuszy i kampanii. Zatem każdy będzie mógł uprzyjemnić sobie życie w maksymalny sposób. Prawie zapomniałem napisać o interfejsie, a on także uległ niewielkim, ale jednak zmianom. Podobno stał się prostszy w obsłudze, a to przede wszystkim dzięki poręcznym skrótom klawiszowym. Co ma mieć duże znaczenie przy rozgrywaniu bitew. No, zobaczymy, jak to będzie wyglądać podczas giercowania.

Age of Empires 2: Age of Kings już wkrótce zawita na nasze blaszaki, a ja ją chcę mieć jak najszybciej. Najlepiej teraz! Szkoda tylko, że jak znam Microsoft, cena będzie przekraczać 200 złotych. Ale raz się żyje! Za Age of Kings warto wywalić całkiem sporą część wypłaty. Nie żałujcie kasy. Age of Kings to już przebój, chociaż jeszcze nie wydany. ■

Age of Empires 2: Age of Kings
Microsoft

Zupełnie Nowe!

w grze nie wystarczy tylko grzać w każdego napotkanego NPC. Interakcja, dialogi, alternatywne rozwiązania zagadek... Grę stworzono na engine Unreala. Wśród twórców jest m.in. gość odpowiadający za Ultimę Underworld i System Shock, co jest gwarancją dobrej jakości gry.

• NASTĘPCA POSTALA?

Twórcy krwistego Postala już wkrótce uraczą nas nową grą. Nazywa się Flesh & Wire. Domyślamy się, że nie będzie to coś dla zwolenników pacyfizmu :). Zainteresowanych odsyłamy na www.fleshandwire.com.

• BĘDZIE TOMB RAIDER 4!

To już pewne i oficjalnie potwierdzone! Tomb Raider 4: The Last Revelation powinna pojawić się jeszcze w tym roku (hurra) na... PSX (leee). No ale pewnie szybko doczekamy się konwersji. W każdym razie krytyczne przyjęcie TR3 ma zaowocować kilkoma istotnymi zmianami...

• ...ORAZ FINAL FANTASY IX

Rany, ja już się gubię w kolejnych odcinkach FF. Jeszcze 8-ma część nie trafiła na nasze PC, a tu już się mówi o części nr 9 (no ale jeśli gra się sprzedaje jak zimna cola na pustyni, to cóż dziwnego). Na razie mowa oczywiście o wersji na PSX i PSX2. Premiera gdzieś w połowie przyszłego roku.

• UBYŁO W ID

Kolejny pracownik ID Software, Brian Hook, jeden z twórców Q2, zrobił sobie przesiadkę i obecnie pracuje w innej firmie (Verant).

• SID MEIER'S CIVILIZATION III

Hasbro Interactive i Firaxis Games ogłosiły, że będą współpracować przy tworzeniu trzeciej części cywilizacji. A że będzie ją tworzył sam Sid Meier... czy to trzeba komentować?! Data premiery na razie jest nieznana.

• PRZEPYCHANKA W BULLFROGU

Les Edgar, założyciel Bullfroga, wskutek tarć personalnych opuścił tę firmę i założył własną, w której zamierza pracować nad darmową (!) strategiczną grą on-line.

• JANE'S FLEET COMMAND

EA wchodzi na rynek z RTSem + symulacją bitew morskich w 3D. W puli ponad 150 typów rozmaitych statków (z U-bootami włącznie) + samoloty itd. Do gry dołączony będzie edytor.

• NIE TYLKO NA MORZU...

...ludzie walczą. Dlatego oprócz powyższej gry, pojawi się też Jane's F/A-18. A do tego jeszcze w 1999 powinniśmy mieć Jane's USAF, w której zasiądziemy za sterami m.in. F-16C, A-10, F-15C, F-4E, F-105 Thug, F-117A i F-22 Raptor. Ufff.

Zupełnie Nowe!

• UNREALOWCY CHWALĄ VOODOO3

Programista Tim Sweeny z Epic Games, jeden z twórców Unreala, jest pod silnym wrażeniem możliwości Voodoo 3. Jego zdaniem dopiero ta karta jest w stanie pokazać wszystko, na co stać jego grę... Hm... A swoją drogą już robiony jest patch do Unreala, specjalnie pod Voodoo 3.

• HASBRO I KLASYKA

Hasbro Interactive zakupiła od Namco prawa do jej 11 klasycznych gier komputerowych. Kto (spośród starszych graczy) nie zna Pac-mana, Dig Duga, Galagi, Galaxiana, Pole Position? Cóż, młodsi też je pewnie poznają, choć już w znacznie nowszej wersji... Ale dopiero gdzieś pod koniec roku 2000. Skoro już mowa o Hasbro - firma pracuje nad 3D-wersjami innych klasycznych gier, m.in. Pong, Tetris i Missile Command (wszystko rodem z Atari). Te gierki zobaczymy już pod koniec lata.

• LEGEND OF THE BLADEMASTERS

Ronin Entertainment majstruje grę w 3D, w konwencji action-adventure RPG (ufff), o przydługawej nazwie Legend of the Blademasters. Akcja rozgrywa się w królestwie osadzonym w świecie fantasy. Oprócz siekania oponentów bronią białą (tytuł do czegoś zobowiązuje...), mamy tu też świat do eksploracji, surowce do wydobycia, królestwo do rządzenia, jednostki do dowodzenia i magię do wykorzystania. :) Jak dobrze pójdzie, to premiera będzie jeszcze pod koniec tego roku. Więcej danych - na: www.blademaster.com.

• DIABLO 2

Robi się i robi... i zrobić się nie może. Na pocieszenie możemy tylko powiedzieć, że prace są już bardzo zaawansowane (ponad 70% gry już jest gotowe). Wiadomo np., że pojawi się nowa klasa postaci: Barbarzyńca z Cimmerii, obdarzony ponadludzką siłą i ciekawymi możliwościami bojowymi.

• WIĘCEJ POLOWAŃ

GT Interactive wypuszcza właśnie nowy dodatek do Deer Hunter 2, zatytułowany Extended Season. Czego można się spodziewać? Nowych ofiar (monster mule deer), 4 nowych terenów w Teksasie, 12-strzałowego shotguna, lornetki z regulowanym zoomem, możliwości wykorzystywania pojazdów (!), edytora misji. Ponadto na CD poradniki, przewodniki, cheaty itp.

• DWA FILMY

Showscan Entertainment zamierza sfilmować dwie gry komputerowe (tj. stworzyć filmy na ich podstawie). Mowa tu o Wing Commander i Street Fighter 2 - The Ride. Premiera pierwszego ma się odbyć w roku 2000 (jednak czegoś tu nie rozumiemy - przecież jest już filmowa wersja WC...).

• DODATEK DO FLIGHT SIMULATOR

Abacus Software planuje stworzenie kolejnego dodatku do MFS. Robocza nazwa: FS Flight Bag. Będzie to coś w rodzaju trainera dla początkujących

W służbie zła

Tysiąc lat minęło od momentu, gdy Lord Kain postawił swoją stolicę na ruinach Pillara ni Nosgoth i rozpoczął podbijanie Świata. Najpierw skompletował armię. W podziemiach Nosgoth narodziło się jego sześciu poruczników, a jednym z nich był Raziel. Następnie powstało sześć legionów złożonych z wampirów... Przez tysiąc lat wampiry bezlitośnie niszczyły gatunek ludzki...

ELD

Jak rozpoczyna się przygoda z LoK: Soul Reaver, mieliście okazję przeczytać we wstępie. Fabuła Soul Reaver ma kolosalne znaczenie, ale niestety nie mam miejsca, aby o niej rozpisywać. Zajęłoby to z pięć stron. Wcielamy się w postać Raziera. Jednego z dowódców wampirycznych legionów służących swemu jedynemu panu, Lordowi Kain. Razier jest również wampirem, dlatego zachowuje się dziwacznie. Po pierwsze, aby przeżyć, musi korzystać z energii dusz swoich ofiar (tak dusz, a nie krwi!). Po drugie jest nieśmiertelny. Nie może zostać zabity. Po trzecie, jako że posiada zdolności przywódcze, potrafi rekrutować napotkane wampiry, które pomagają mu w walce. To tyle o jego zdolnościach. W swej misji napotka ponad dwadzieścia odmiennych rodzajów wrogów, a także dwunastu bossów. Dodatkowo w Soul Reaver będzie kręciło się wielu inteligentnych NPC, z którymi będzie można prowadzić interakcję. Jednak NPC będą tylko dodatkiem do lokacji. Przecież Soul Reaver to zręcznościówka, w której chodzi głównie o wyrzynanie przeciwników. Aczkolwiek, co ciekawe, autorzy zapowiadają dużą liczbę "interaktywnych przedmiotów", których Razier będzie mógł używać. No, zobaczymy jak to wyjdzie podczas gry.

Pamiętacie Legacy of Kain? To była taka zręcznościówka udająca RPG. A może odwrotnie? Jeżeli ją pamiętacie i miło wspominacie, to mam dla Was dobrą wiadomość. Oto Eidos szykuje dla graczy kolejny przebój, sequel Legacy of Kain zatytułowany Soul Reaver. Podobnie jak LoK Soul Reaver ma być zręcznościówką 3D z bardzo zagadkową i mroczną fabułą oraz odjazdową grafiką i wampirycznym klimatem (niektórzy twierdzą nawet, że gra przypomina Tomb Raidera).

Graficznie LoK: Soul Reaver wygląda... hmmm... bardzo gotycko. Co prawda w chwili obecnej widać na screenach pewne niedoróbki postaci (spójrzcie na nie), ale to są tylko screeny, a poza tym jestem pewien, że te usterki zostaną usunięte. Na każdego przeciwnika przypada ponad trzysta poligonów, co nie jest najgorszym rezultatem ;). Za to lokacje prezentują się już niemal perfekcyjnie. Dosłownie ze screenów już czuć ten gotycki klimat. Będzie mrocznie, tego możemy być pewni ;). Newsem pocieszających niektórych będzie to, że aby zagrać w Soul Reavera, nie trzeba dysponować 3 Dfx. To dobrze świadczy o grafikach tworzących tę grę. Co ma jeszcze oferować graficznie Soul Reaver? Dynamiczne, rzeczywiste oświetlenie, realistyczną mgłę, tysiące klatek animacji postaci, a o reszcie zalet grafy przekonamy się sami grając.

Soul Reaver powinien ujrzeć światło dzienne (skoro mam być wampirem, to wolałbym nocne ;)) w ciągu najbliższych tygodni. Wygląda na to, że będzie to kolejna świetna sieczka, dzięki której będzie się można bezkarnie wyżyć. A że klimat gry zapowiada się atrakcyjnie... Trzeba będzie zagrać w Soul Reavera. ■

Legacy of Kain: Soul Reaver
Eidos Interactive

Śladami Baldur's Gate

Wiecie co wspólnego ze sobą ma show bussines muzyczny i rynek gier komputerowych? W obu przypadkach sukces jednych pociąga za sobą cały sznurek mniej lub bardziej udanych naśladowców. W przypadku muzyki często okazuje się to gwoździem do trumny gatunku. Trochę inaczej jest w przypadku gier. Co prawda potępia się ogólnie naśladowców, ale mimo to gra się nadal w gierki czerpiące wzorce z innych produkcji.

ELD

Z chwilą ukazania się Baldur's Gate można było być pewnym jednego. Ta gra musiała wdrapać się na szczyt i osiągnąć niezaprzeczalny sukces. Tym samym można było być pewnym drugiego, że w niedługim czasie pojawią się kolejne podobne gry. Ale co ciekawe za sznureczki naśladowców pociąga sam wydawca Baldur's Gate - firma Interplay. Najpierw zafundowali nam dodatek do Baldur's Gate, a teraz zapowiadają wydanie Planescape Torment.

Za Planescape Torment odpowiada ten sam, zajmujący się RPG oddział Interplay, a mianowicie Black Isle Studios. Co więcej system gry został oparty na enginie opracowanym przez Bioware na potrzeby Baldur's Gate. Nie ma natomiast żadnych podobieństw pomiędzy fabułą Planescape Torment a Baldur's Gate. Jak pamiętamy BG był osadzony w świecie Forgotten Realms. Natomiast PT będzie toczył się w Advanced Dungeons & Dragons. Planescape Torment to epicka opowieść o nieśmiertelnym bohaterze, który cierpiąc na amnezję, poszukuje swojej przeszłości, swojego własnego ja i wreszcie przeznaczenia. To właśnie ów bohater jest centralną postacią gry. Okazuje się, że został on zabity, ale w sobie tylko wiadomo sposób odrodził się. Jedynym problem jest to, iż wraz ze śmiercią zostały wymazane z jego świadomości wszelkie wspomnienia. Budzi się dziwnym miejscu z całkowicie "wyczyszczoną" głową. Musi się teraz jak najszybciej dowiedzieć, kim jest i jakie jest jego przeznaczenie i przeszłość. Tym bardziej, że ktoś lub coś czyha tylko, aby go zabić. Ten ktoś lub coś wie o Tobie wszystko... Musisz przezwyciężyć strach, przeżyć, odnaleźć to, co straciłeś i spełnić zemstę na swoich mordercach.

Story zatem zapowiada się pasjonująco, ale to nic dziwnego, biorąc pod uwagę nazwisko producenta Planescape Torment. To Guido Henkel. Pewnie go nie znacie, a szkoda, bo jest to facet obecny w komputerowym światku od piętnastu lat. Swego czasu zgarnął kilka nagród za stworzenie dla Sirtech sławnego Realms of Arkania. Według niego Planescape Torment jest najbardziej udanym przeniesieniem AD&D na platformę komputerową. Z racji doświadczenia wypada mu chyba wierzyć. Tym bardziej, że reszta team tworzącego PT to również starzy wyjadacze doskonale czujący klimaty TSR. Np. Colin McComb przez kilka lat pracował dla TSR i to właśnie on stworzył oryginalnego, karcianego Planescape.

Co się tyczy grafiki, to nie pozostawia ona żadnych złudzeń. Jeden rzut oka na screeny powinien upewnić Was, jak niedaleko pada jabłko od jabłoni. Planescape Torment wygląda prawie identycznie jak Baldur's Gate. Najdobitniej widać to chyba po ikonkach służących do sterowania. Ta sama kolorystyka, taki sam wygląd. No cóż, w końcu chyba po to był użyty do tworzenia PT engine BG? Zresztą skoro znakomicie sprawdził się już raz, to czemu nie skorzystać z niego po raz drugi? W dodatku został on odrobinę podrasowany. Poprawiono jeszcze animacje postaci, staranniej dopracowano tła, zwiększono efekty wizualne czarów, zwiększono ilość detali na poszczególnych lokacjach, a także popracowano jeszcze nad warunkami pogodowymi. Sam nie mogę w to uwierzyć, ale podobno tak jest w rzeczywistości.

Jeżeli wszystkie zapowiedzi autorów sprawdzą się, to szykuje się kolejny RPG-owy hicior. Prawdopodobnie Baldur's Gate zostanie zepchnięty z tronu. Co innego jednak zapowiedzi, a co innego rzeczywistość. Coś mi się nie chce wierzyć, że może powstać coś lepszego od BG. Przynajmniej do czasu ukazania się Planescape Torment... Oczekujcie na ten tytuł! ■

Planescape Torment
Interplay

pilotów, uczący obsługi awioniki, korzystania z satelitarnej nawigacji i w ogóle zapoznający z możliwościami MFS. Nawiasem mówiąc dostaliśmy całą masę dodatków do MFS - będziemy je wkrótce omawiać...

• CRICHTON ROBI GRY

Znany autor książek, Michael Crichton (m.in. autor obu części Parku Jurajskiego) zamierza też partycypować w produkcji gier komputerowych. Jakich? Wiemy tylko, że mają być w pełnym 3D i będą łączyć elementy akcji i przygodówek. To już drugie podejście Crichtona do tego biznesu - miejmy nadzieję, że tym razem udane...

• INDEPEDENCE WAR DELUXE

To - jak sama nazwa wskazuje - rozbudowana wersja znanej gry rodem z Infrogrames. Jest tam 18 nowych misji... i to wszystko. Hm, widzimy, że określenie DeLuxe zaczyna nam się dewaluować...

• SEED

To mroczna nawalanka FPP, która powinna spodobać się tym, którzy ukochali sobie klimat Quake'a 1.

• MINDROVER

CogniToy pracuje nad tą grą od dłuższego czasu. Ale już wkrótce ma nastąpić ponoć happy end... Gierka jest obecnie w fazie testów, niedługo zaś powinno pojawić się jej demo. A co to jest? Gra akcji w 3D. Innych informacji brak.

• OPTYMIZM W EA

EA optymistycznie oświadczyło, iż ich najnowszy system zabezpieczania CDków z grami przed crackerami, zwany SafeDisc, przyprawi większość potencjalnych piratów o potężny ból głowy. Czy nie jest to przesadny optymizm.

Zupełnie Nowe!

zobaczymy już wkrótce - najnowsze gry EA mają być zabezpieczane właśnie w ten sposób.

• TA: KINGDOMS

Omawiany w poprzednim CDA prequel Total Annihilation pojawi się w sprzedaży w czerwcu tego roku. Pierwotnie premiera miała nastąpić w marcu, no ale jak zawsze twórcy do ostatniej chwili wprowadzali dodatkowe poprawki, co wpłynęło na przesunięcie terminu ukazania się gierki...

• GRY I FILMY

*HalfLife.

Firma Cruise Control nakręciła krótki, bo 5-minutowy (!) filmik zatytułowany HL: Uplink. Film opowiada o wydarzeniach, które rozegrały się w bazie Black Mesa, gdzie jeden z naukowców musi walczyć o życie z Obcymi i marines wysłanymi, by zatuszować sprawę. My z kolei na poprzednim CD zamieściliśmy demko o tym samym tytule...

*Final Fantasy.

To z kolei pełnometrażowa produkcja, całkowicie wygenerowana przez komputery. Głównymi bohaterami są kobieta-naukowiec oraz agresywni Obcy. Jak do tej pory nakręcono ok. 30% materiału. Warto wspomnieć, że budżet tego filmu to... 70 mln. $!

• WIĘKSZY HERETYK

Co nas czeka w Heretic II Enhancment Pack? Przede wszystkim dźwięk w prawdziwym 3D, wręcz otaczający graczy (standard EAX oraz A3D), nowe bronie (np. tornado!), dodatkowe artefakty, możliwość tworzenia własnych skinów, nowa postać (elfka Kiera) i dodatkowy poziom trudności o groźnie brzmiącej nazwie Armageddon - a to tylko garść szczegółów, bo atrakcji ma być dużo, dużo więcej...

• MYSTIC ISLE: THE DARKENING

To kolejna gra wykorzystująca engine LithTech. Jest to CRPG, który zaszokuje graczy rozmiarem terenu, który będzie można zwiedzić: 160.000 km kwadratowych (to prawie pół Polski!). Ciekawe, kto będzie miał tyle samozaparcia, by go "przetuptać" w całości?

• BANKHEIST

Nowa gra z IcePick Games, to przygody policjantki o imieniu Stefania :), w konwencji action-adventure z udziałem sekwencji real-motion video (będą następowały płynne przejścia od "żywej" bohaterki do jej komputerowego wcielenia i na odwrót). W rolę bohaterki wcieliła się 23-letnia modelka i aktorka ukrywająca się za pseudonimem "Roxi". Ciemna blondynka o zielonych oczach i wymiarach (w całach!) 37-26-36 niewątpliwie przykuje oczy wielu graczy płci męskiej. Skądinąd nie będzie to łagodny króliczek rodem z Playboya - Stephanie to ostra kobitka, która niejeden raz miała problemy z opanowaniem swego temperamentu i grozi jej wydalenie z policji za stosowanie przemocy fizycznej w stosunku do przestępców. Grę stworzono na słynnym engine LithTech (Monolithu), a premierę przewidziano na pierwszy lub drugi kwartał przyszłego roku.

• DUKE DO WYNAJĘCIA!

Rockstar Games, znany producent gier video, dogadał się z 3D Realms i... wykupił prawo do wykorzystania postaci Duke'a w swej grze TPP. Niestety, gra planowana jest tylko na konsole. I wyjaśniamy, że nie oznacza to, iż 3D Realms

Śpiewać każdy może...

Niektóre gry komputerowe powstają na bazie popularności jakiegoś medium telewizyjnego, filmowego czy muzycznego. Tak było np. w wypadku Queen of the Eye czy ostatnio South Park (pierwszy tytuł opierał się na popularności kultowego zespołu rockowego, którego liderem był Freedy Mercury, drugi to oczywiście komputerowa wersja zwariowanej, b. popularnej kreskówki). Dzięki tej taktyce fani mogą upiec na ogniu dwie pieczenie. Nie dość, że dostają fajną gierkę, to na dodatek mogą poszaleć ze swoimi ulubionymi gwiazdami.

JOSEPH

Tak samo jest w wypadku gry Wu-Tang: Shaolin Style. Nowa giera powstająca pod egidą Activision pozwala fanom zagrać z członkami zespołu hip-hop'owego Wu-Tang Clan. Tych kilku czarnoskórych facetów dorobiło do swojej muzyki całą ideologię (poczytajcie historię Wu-Tang Clan), co nie zmienia faktu, że naprawdę fajnie grają.

Wu Tang: Shaolin Style będzie bijatyką, zbliżoną klimatem do The Crow. Będziecie mogli walczyć jednym z dziewięciu wojowników Shaolin, którymi będą oczywiście członkowie sławnej grupy muzycznej: RZA, Ol'Dirty Bastard, Method Man i Raekwonem. Każdy z czarnoskórych chłopaków będzie miał paletę swoich niepowtarzalnych ciosów, multi combosów, kontrataków, fatality itd. Ponieważ chłopaki na co dzień miotają słowami, a nie grabkami i nóżkami, przewidziano również możliwość urągania i wyklinania przeciwników (nie ma to jak kilka wiązanek ;)). Czy członkowie zespołu są do siebie podobni, sami zobaczycie na screenach, ale na pewno ucieszycie się, jeśli dodam, że w grze będzie można usłyszeć ich muzykę i głosy (rapowy soundtrack został specjalnie nagrany do gry i nigdzie indziej go nie usłyszycie!). Ścieżki muzyczne będą wyłącznie z nowych nagrań zespołu dokonanych w 1999 roku! Zanim wspomnę coś o grafice, dwa słowa na temat story.

Musicie wiedzieć, że tajemnicą potęgi Wu-Tang jest źródło wszechmocnej siły. Ponieważ to źródło było pożądane przez wielu niegodnych, pieczę nad nim oddano wielkiemu starożytnemu chińskiemu sifu o imieniu XIN. Coś się jednak stało i zły mistrz (facet na razie nie ma imienia :)) uprowadził XIN'a. Jądro Wu-Tang postanowił połączyć z własną, złowieszczą energią. To właśnie Klan Wu Tang musi go powstrzymać. Brzmi to trochę pogmatwanie, ale gdy już gra się pojawi, pewnie i story stanie się bardziej przejrzyste.

OK. Gierka ma się oczywiście opierać na super-realistycznym engine 3D. Gracz będzie mógł odwiedzić 36 aren, które dopełnią mistycznego kręgu. Czeka go podróż od ulic Staten Island (dzielnica w Nowym Yorku, coś jak Bronx :)), przez Chinatown, aż do mitycznej świątyni Shaolin w starożytnych Chinach. Nie zabraknie również odjazdowych filmów, które będą okraszać zwycięskie bitwy. Gracz będzie mógł wybrać jeden z trzech trybów zabawy: Practice, Single Match Versus i klasyczny styl Kung Fu. Największym uderzeniem ma być jednak opcja multiplayerowa, która powali nas na kolana. Na jednej arenie będzie mogło tłuc się do czterech graczy, co w połączeniu z dynamiką, szybkością gry, ma podobno wywalić gałki oczne z orbit. Jak będzie naprawdę, trud-

no powiedzieć, jednak tytuł na pewno zapowiada się ciekawie. I jeszcze jedno! Na dedykowanych serwerach będzie można spotkać członków zespołu! Ale na to jeszcze poczekamy...

Historia WU-TANG CLAN

W VI wieku naszej ery indyjski kapłan buddyjski, Tamo, dotarł do Chin. Jego pragnieniem było wstąpić do klasztoru Shaolin. Przeor świątyni nie wpuścił go jednak w podwoje Shaolin. Tamo nie dał za wygraną i rozpoczął medytację w pobliskiej jaskini, którą zmienił na swoją pustelnię. Poprzez uporczywą wielodniową medytację doprowadził swoje ciało i umysł do zupełnej perfekcji. Potrafił siłą woli wywiercić w ścianie skalnej spory otwór. Dzięki temu i innym wyczynom został ostatecznie przyjęty do Shaolinu. Tamo nie próżnował, z zapałem studiował księgi świątyni i był jednym z najzdolniejszych uczniów. Wreszcie opracował system ćwiczeń oparty na obserwacji ruchów 18 zwierząt znanych z indyjsko-chińskiej ikonografii. Po modyfikacjach defensywnych stały się one sławne jako sztuki walki Shaolin. Z czasem style Shaolin uległy daleko idącej modyfikacji i zmianie, bowiem każdy z wielkich mistrzów wprowadzał kolejne elementy, poszerzał zakres danego stylu. Z pierwotnych szkół wyłoniły się kolejne i tak, drogą ewolucji, powstało WU-TANG, który opierał się na perfekcyjnym operowaniu mieczem. Styl ten był jednym z najtrudniejszych, a mistrz był prawdziwie niepokonany. Każdy, kto doskonalił ten styl, przechodził przez komnaty (ang. chamber), których było 36. Każde przejście oznaczało również zastąpienie sobie jednego z zębów złotym klem. Gdy uczeń zdobył wszystkie komnaty, mocowano mu platynową przystawkę. Kilku uczniów opuściło jednak krąg Shaolin i przeszło na stronę wrogów świątyni. Chcieli objąć władzę nad światem, lecz nie udało im się to i zostali rozgromieni. Jednak legenda mówi, że pojawią się ich następcy. I tak właśnie się stało. Trochę czasu minęło, zanim sobie to sobie uświadomiono.

Wu-Tang powrócił, a są to członkowie zespołu z Wu-Tang Clanu. Nie walczą mieczami, ale perfekcyjnie operują rymami. Z premedytacją podbijają świat, świat hip-hopu.

Wychowali się w najbardziej niebezpiecznej dzielnicy N.Y. - Staten Island. W roku 1988 RZA i jego kuzyn GZA na poważnie zajęli się muzyką. GZA jako The Genius wydał krążek "Words From A Genius" (1991). RZA wydał utwór "We Love You Prince Rakeem" - był to niewypał. RZA nie poddał się i spróbował jeszcze raz. W 1992 powstał Clan- Wu-Tang. Clan składał się z 9 MC' s charakteryzujących się różnymi stylami rymowania, czyli specyficznym sposobem skandowania, wymawiania słów w trakcie piosenki (ma to wiele wspólnego z RAP'em). Ostatecznie RZA założył własną wytwórnię Wu-Tang Records, która wydała kultowy singiel "Protect Ya Neck". Po tym sukcesie nawiązano współpracę z Loud Records powiązaną z BMG. Niestety, wszystkie materiały zostały zniszczone, bo zalało Wu-piwnicę, ale mimo to, nikt się tym nie przejął, a grupa wydała płytę "Enter The Wu-Tang (36 Chambers)". Był to zupełny szok i dosłownie pochód ku chwale, zespół zyskał wielbicieli i fanów na całym świecie. ■

Wu Tang: Shaolin Style
Activision

Zupełnie Nowe!

sprzedało Duke'a. Nie, nadal są jego właścicielami. Po prostu postać ta pojawi się także w produkcji innej firmy, ot i wszystko.

• ALONE IN THE DARK 4!

Mieliśmy "nosa", publikując trzecią część tej gry - bo wkrótce powstanie następna, równie "horrorna" jak poprzednie, ale już z nieporównywalnie lepszą grafiką. Nie znamy innych szczegółów.

• POZŁACANA LARA

Nie doslownie. :) EIDOS chce wydać Tomb Raidera 2 w wersji Gold. Główna nowość to... zupełnie nowy engine!

• BEAM GOING DOWN!

Znacie KKND? Jeśli tak, to wiedzcie, że ich producent, Beam Software, ma potężne problemy finansowe. Albo chłopaki zwiną interes - albo zostaną wykupieni przez Infogrames...

• PURPLE MOON TEŻ!

Tę firmę kojarzą pewnie dziewczyny - specjalizowała się bowiem w grach adresowanych do płci pięknej. Niestety, chyba nie za bardzo przypadły one girlsom do gustu, ponieważ przedsiębiorstwo zbankrutowało...

• FINAL FANTASY VIII - SZOK

Trzymajcie się mocno, bo ta wiadomość może wydać się niektórym jakimś żartem. Otóż w PIERWSZYM dniu sprzedaży FF8 (na konsole) w SAMEJ Japonii, sprzedano 2.200.000 (to nie pomyłka: DWA MILIONY DWIEŚCIE TYSIĘCY) egzemplarzy tej gry!!!!!!!!! Co to oznacza dla producenta? Wpłynięcie 150 mln.$ na konto w ciągu jednego dnia... i chyba światowy rekord w tej branży! Aż mózg trzeszczy...

• SPEC OPS 2

Skończyliście już grać w dołączoną do CDA 04/99 grę Spec Ops? Paluszki nadal swędzą? No to wiedzcie, że powstaje już jej sequel. Poprawiono AI, a komandosi będą się szwędać m.in. po Pakistanie, Niemczech i Antarktydzie. Dodano też misje treningowe, a oprócz żołnierzy będą i cywile. Nie braknie też multiplaya w wielu różnych trybach.

• CORAZ LEPSZY TERMINUS

Gra typowana na następcę słynnych Frontierów wygląda coraz lepiej - cóż, już po raz trzeci "przesiadła się" na nowy engine. Ten najnowszy zapewnia wykorzystanie akceleratorów; możliwe będzie granie w 1024x768 w palecie 32-bitów!

• PROBLEMY Z GRAMI

Wskutek restrukturyzacji Sierry dwie gry realizowane przez przeznaczone do likwidacji zespoły mogą mieć poważne problemy z ukazaniem się. Szkoda tym większa, że są to bardzo głośne tytuły: Middle-Earth (na motywach trylogii Tolkiena) oraz Babylon 5 (bazujący na popularnym serialu sf).

Zupełnie Nowe!

• FLASHPOINT

Interactive Magic pracuje nad grą w 3D (akcja/strategia) o nazwie Flashpoint. Co tam znajdziecie? Piechotę, czołgi, samoloty, helikoptery - w sumie 25 modeli pojazdów do kontroli. Akcję w FPP/TPP. Zmienne warunki atmosferyczne oraz zmiany pór dobry. Grafikę dopalaną akceleratorami. Gra jest optymalizowana dla P2. Wygląda toto jak skrzyżowanie Spec Ops, Delta Force oraz Rainbow Six!

• LARA - SUPERSTAR?

Lara - w wersji "komputerowej" - ma zagrać w filmie na motywach TR. Nic więcej na razie nie wiadomo.

• MECHOSMA

To nowa gra twórców Vangers, czyli k-D Labs. Rozgrywa się w pewnej mistycznej świątyni, będącej centrum pielgrzymek ras z całego kosmosu (a ściślej - z 13 światów). Mechosma wykorzystuje znacznie poprawiony engine Vangers, zapewniający grafikę 3D w 16-bitowej grafice. Gra łączy elementy przygodówki, RPG i taktyki, zapewniając jednocześnie sporą dawkę akcji. Wkrótce pojawi się jej demo, a i sam program jest już w zaawansowanej fazie beta-testów.

• DIAMOND SAVAGE 4

Oto, czego możecie spodziewać się po tej karcie: 300MHz RAMDAC i minimum 16MB SDRAM lub SGRAM. Ponoć cena będzie bardzo zachęcająca...

• ROWEROWY SYMULATOR!

Robi go Codemasters. No Fear Downhill Mountain Biking ma być ultra-realistyczna przy odtwarzaniu techniki jazdy na rowerze (np. hamowanie tylnimi i przednimi hamulcami w odmienny sposób wpływa na reakcje roweru, uwzględniono balans ciałem i ciężar rowerzysty, czy łapanie równowagi... nogami). Zasuwamy po całym świecie - od pustyni Maroka, po oblodzone górskie ścieżki w Szwecji. Premiera - w maju.

• BIOFEEDBACK... W KRZEŚLE

Czego to ludziska nie wymyślą! Nie wystarczają im już joye z biofedbackiem czy takież kierownice. Teraz zamierzają zbiofedbackować... krzesła graczy! Czujecie to? - te wstrząsy przy jeździe po wertepach, przechyły przy wejściu w wiraże (o symulacjach lotu nie wspominając...). Taki fotelik (Intensor LX) już pojawił się w sprzedaży na Zachodzie. Dodatkowo ma wbudowane kolumny głośnikowe (!) i kosztuje coś około 200$.

Siedem kolorów tęczy

Nie tak dawno świętowaliśmy pojawienie się nowej gry z potunku symulacji taktycznych, czyli produkcji z zwiedzy Red Storm zatytułowanej dla niepoznaki Rainbow Six. "Tęczowa Szóstka" strąciła z piedestału takie hity jak Spec Ops i Commandos. Gra wniosła nową jakość przede wszystkim do opcji planowania akcji i maksymalnym zbliżeniem do autentycznych zadań tego typu. Dla wszystkich fanów jego hitu Red Storm przygotowało kolejną niespodziankę, czyli Tom Clancy's Raindow Six: Rogue Spear.

INQUISITOR

Tak jak poprzednio grę firmuje swoim nazwiskiem Tom Clancy, człowiek który napisał i wydał takie hity jak "Polowanie na Czerwony Październik" czy tytułowa "Tęczowa Szóstka", a także maczał palce w pierwszej edycji Harpoona.

Rogue Spear, sequel hitu z ostatniego roku rozwija nieco wątki z poprzedniej części. Drużyna będzie musiała walczyć przeciwko potężnym, sprzymierzonym organizacjom i frakcjom terrorystycznym. Oznacza to, że przeciwnik będzie tym razem liczniejszy i jeszcze bardziej groźny.
Gracze będą mogli wziąć udział w osiemnastu kolejnych misjach zawartych w szesnastu odmiennych lokacjach. Tak jak poprzednio, zadania będą koncentrować się wokół misji ratunkowych (odbicie i ochrona zakładników) a także zadań, których celem będzie zniszczenie określonych grup lub osobników. Gra oferuje kilka nowych funkcji, które na pewno okażą się nieocenione, a przynajmniej bardzo pomocne. W Rogue Spear można np. obejrzeć nagranie video z wykonanej akcji. Możemy patrzeć własnym oczami, ewentualnie z perspektywy terrorysty, zakładnika, albo innego członka naszego teamu.

Wyczekiwaną przez wielu nowością jest pełna obsługa trybu snajperskiego (oczywiście z nowymi modelami broni). Pojawi się więc specjalność - snajper oraz nowe plany dotyczące misji wymagających jego udziału.
Gracze odczują również wyraźną różnicę w trakcie gry dzięki ulepszonemu AI teamu (nie zdarzą się już sytuacje, gdy drużyna grzęźnie w wąskim korytarzu, itd.) Oczywiście, oprócz broni snajperskiej, pojawią również inne rodzaje pukawek, a także dodatkowe gadgety związane z uzbrojeniem i nie tylko.

Więźniowie, zakładnicy i terroryści mają nas zaskoczyć nowym słownictwem oraz zwrotami, które poprawią klimat gry. Red Storm Entertainment gwarantuje także znacznie bardziej widowiskowe skutki postrzałów i wybuchów. Również środowisko, w którym się znajdziemy, ma w większym stopniu reagować na wybuchy granatów czy inne niszczące zdarzenia. W tej chwili nie wiadomo jeszcze czego dokładnie możemy spodziewać się w tej materii (podobnie jest zresztą z innymi rewelacjami). Jeżeli jednak zakładacie, że komandosi będą tracić nogi i ręce, ewentualnie głowy... być może macie racje:). Chłopcy ze Storma zapowiadają zresztą, że także same eksplozje granatów, uderzenia pocisków (w dowolne przeszkody) będą znacznie lepsze i bliższe rzeczywistości. Bonusem mają być natomiast zmienne warunki pogodowe, które będą zmuszały gracza do zweryfikowania albo i zmiany taktyki. Macie już zagwarantowany śnieg i deszcz.

Poruszanie się członków teamu także uległo pewnej modyfikacji. Po długotrwałym treningu w siedzibie Red Storm komandosi będą mogli poruszać się w specyficznej, bardzo skulonej postawie. Jako ciekawostkę dodam także, że będą mogli wyglądać zza rogów budynku, załomów muru (sama głowa). Zapewne i wam nasuwa się teraz myśl, że o ile terroryści także nabiorą takiej umiejętności, pojawią się nowe widoki na sprawne i szybkie zakończenie akcji:).
Ostatnią nowinką jest pełna obsługa joya, zwolennicy manetki będą więc mogli zagrać i w ten sposób. Jest też jednak zła wiadomość. Jeżeli masz dopalacz grafiki minimalnym sprzęt, na którym będziesz mógł grać, to Pentium 233 MMX, bez akceleratora trzeba dodać sobie 33 herce. Z zapowiedzi wysmażonej przez Red Storm utkwiło mi w pamięci szczególnie jedno zadanie; "Przygotuj się do gry, tak jakby od ciebie zależało życie 5,7 miliarda ludzi." Rozszyfrowanie tej enigmy pozostawiam Wam... ■

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear
Red Storm

Nierzeczywista DS9

Tytuły oparte na engine Unreala nie wzbudzają już wprawdzie obecnie takich emocji co w rok temu, ale trzeba przecież uczciwie przyznać, iż nadal jest to najpiękniej wyglądający silnik 3D, zwłaszcza że jak na razie nic nie słychać o udzielaniu licencji na napęd Quake III. Do grona gier korzystających z jego zalet przybędzie pod koniec roku jeszcze jeden członek, którego wygląd nie będzie jednak wcale cechą najistotniejszą. Przede wszystkim będzie to bowiem gra "dziejąca się" w świecie Star Treka, a konkretniej w kwadrancie Alfa.

Długi Dżon

Deep Space Nine - The Fallen będzie pierwszą z serii gier opowiadających, razem z mediami bardziej konwencjonalnymi (między innymi książki wydawnictwa Pocket Books) nową historię Jidith i Garfielda Reeves-Stevensów - tak zwaną sagę Milenijną (Millennium Saga). Czasowo wydarzenia, w których przyjdzie nam wziąć udział, umiejscowione zostały między końcem szóstej serii telewizyjnej a początkiem siódmej. Jeśli zaś chodzi o treść - cóż intryga zanosi się na całkiem interesującą, tym bardziej że nie będziemy wcale ograniczeni jedynie do wnętrza samej stacji kosmicznej DS9, a w jej trakcie zawędrujemy także na taki na przykład pokład USS Defiant!

Z tego, co udało się nam wydobyć od osobników odpowiedzialnych za ten projekt wynika, iż tym razem główne niebezpieczeństwo, z którym przyjdzie się nam zmierzyć, występować będzie pod postacią trzech starożytnych Czerwonych Kul, będących kluczem do uwolnienia i kontroli mocy potężnych Starożytnych - Pah

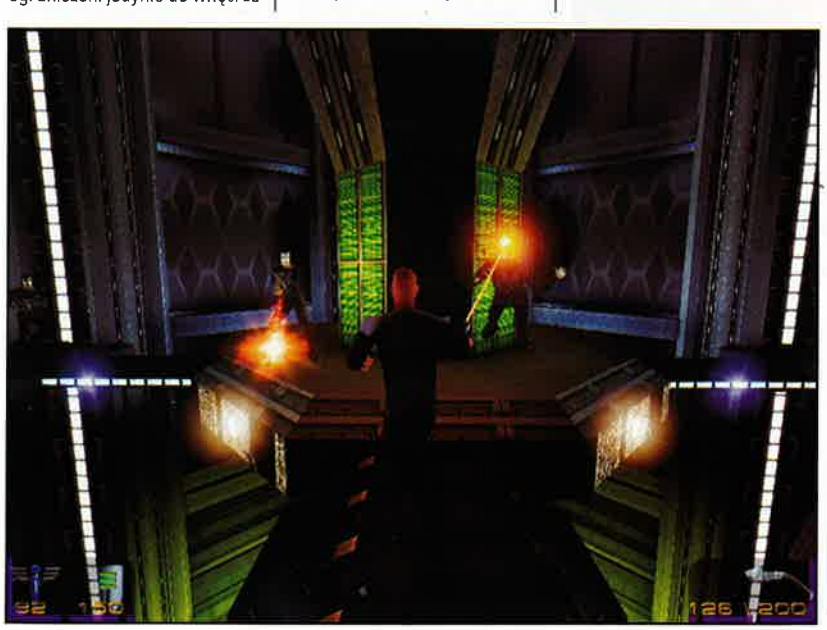
Wraithsów. Przy odpowiednio destruktywnej woli można bowiem przy ich pomocy unicestwić cały kwadrant, a żeby było śmieszniej - do tego właśnie dążą pewne czarne charaktery, którym trzeba będzie w tych knowaniach przeszkodzić.

Wcześniej jednak trzeba będzie wybrać swego bohatera, może nim bowiem być zarówno Sisko, jak i Worf lub Kira. Nasze preferencje będą miały przy tym wpływ nie tylko na wygląd kierowanej postaci - z przecieków wynika bowiem, iż tak na prawdę wraz z grą dostaniemy do rąk niemal trzy oddzielne ścieżki fabularne! Każda z postaci będzie bowiem do niektórych spraw podchodziła w zupełnie inny sposób, dzięki czemu liczba trzydziestu różnych planszy ulegnie w praktyce czemuś w rodzaju potrojenia!

Ale to nie wszystkie warte wzmianki szczegóły - oprócz trybu single dostępne będą bowiem również rozgrywki sieciowe, pozwalające na dogłębne przetestowanie w boju dostępnych w grze broni. A że tych ma być ponad dziesięć - zarówno federacyjnych jak i klingońskich czy cardassiańskich - i to w dodatku większość z kilkoma trybami działania - oj będzie się działo! Tym bardziej, że prócz engine

Unreala The Fallen ma także korzystać z niektórych rozwiązań Unreal Tournament!!!

Na podstawie powyższych informacji można dojść do wniosku, że oto szykuje się gra mogąca zainteresować nie tylko fanów Star Treka, ale i innych FPP'owców. Czy tak się stanie w istocie? Cóż, mając w pamięci niezbyt udanego Klingon Honor Guard, który przecież także był na Unrealu i także na Star Treku wypada być ostrożnym... Przynajmniej do czasu premiery, bo wtedy wszystko powinno się ostatecznie wyjaśnić. ■



Star Trek: Deep Space Nine - The Fallen
Simon & Schuster

Zupełnie Nowe!

• UNREAL - THE BEST!

Wielu ludzi nadal nie może nam wybaczyć oceny 10/10 dla Unreala. Im to dedykujemy wieść, że dzieło Epica było (wedle PC Data) najlepiej sprzedającą się grą na PC w roku 1998, a ponadto uzyskało coś koło 18 innych nagród i wyróżnień... I co Wy na to, anty-Unrealowcy?

• MOTOCYKLE Z GT

Kolejną tego typu grą, stworzoną przy współpracy z IMS Properties, jest Pep Boys Indy Racing League. Powinna się ona pokazać pod koniec tego roku.

• WIPEOUT 3

Tej gry fanom zręcznościowych symulacji jazdy samochodem przedstawiać chyba nie trzeba... W każdym razie znajdziecie tam 8 nowych tras + 5 znanych z poprzednich części, 3 nowe teamy, nowe pojazdy z nowym uzbrojeniem i nowe tryby gier: tournament, challenge, split screen, multiplay i battle. Muzyka będzie zaś dziełem DJ-Sasha. Premiera - zimą tego roku.

• RAVEN WZMOCNIONY

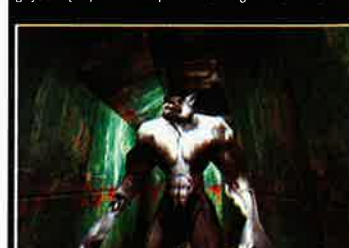
Raven Software wzmocniło swą ekipę o niejakiego Erica Beissmana. Pewnie większość z Was nie kojarzy tego nazwiska - ale gościu ów znany jest w branży jako znakomity twórca leveli (m.in. do Quake i Unreala). Wnioski pozostawiamy czytelnikom...

• SHADOW COMPANY - WKRÓTCE

Wspominana na łamach CDA Shadow Company to gra (RTS), która jara głównie tych, którzy kochają rozrywkę w stylu Jagged Alliance, Close Combat, Incubation itp. Sami twórcy określają ją jako coś pomiędzy Commandosami i Rainbow Six oraz Myth 2 (i raczej nie ma w tym przesady...). Dlatego śpieszymy poinformować, że program ten powinien ukazać się jeszcze przed końcem wakacji.

• WILKOŁAKI UNREALNE

Kiedyś wspominaliśmy o RPG (w ujęciu FPP) o nazwie Werewolf the Apocalypse, robionym na engine Unreala. Oto screenshot z tej gry! Producenci zdradzili ponadto, iż oprócz programu zamierzają wypuścić limitowaną serię posterów z gry. Więcej informacji: www.ascgames.com.



• CHWYĆ BYKA ZA ROGI

W najnowszej grze sportowej ze Sierry. A ściślej mówiąc - w pierwszej z trzech nowych sportowych gier on-line. Wszystkie są "kowbojskie", tj. symulują rodeo. A są to: Professional Bull Riders

Zupełnie Nowe!

(jazda na byku), World Champion All-Around Cowboy i... trzeciego tytułu nie zdradzono. Ale w każdym z nich za konsultantów i komentatorów służą najlepsi amerykańscy kowboje...

• 64-BITOWY WINDOWS

Dopiero co pisaliśmy o bliskich beta-testach W2000, a tu już chłopcy z Microsoftu bąkają o czymś nowym - czyli Windows 64, tworzonym z myślą o 64-bitowych procesorach!

• ZE SMOLEŃSKA DO MOSKWY

Przespacerujemy się w najnowszej strategii Schwerpunkta. Ta turowa strategia (na heksach) odtwarza epizody z niemieckiej ofensywy na Rosję w czasie II wojny światowej. Zainteresowanych odsyłamy na stronę www.ghg.net/schwerpt.

• NOWOŚCI KUJU ENTERTAINMENT

Będą to m.in. sequel Apache vs. Havoc, czyli Ka-52 Alligator. Ponadto pojawi się też symulator Harriera - Eagle One: Harrier Attack oraz Jump Runner - kosmiczny symulator.

• CO Z RIPCORDEM?

No właśnie - tyle się mówiło o jego upadku, a tu na sieci jakby nigdy nic firma prezentuje screeny ze swej nowej gry, GorkaMorka, z gatunku adventure...

• DESTRUCTION DERBY 3

Psygnosis finiszuje z pracami nad trzecią częścią tej kultowej (dla fanów kasowania samochodów wroga) ścigałki. W sumie będzie to to samo co w poprzednich częściach, czyli radosna demolka, tylko że na nowych torach, nowymi samochodami i z lepszą grafiką oraz masą eksplozji. Z ciekawostek można wspomnieć o czymś w rodzaju "fatality", czyli możliwości końcowego (krwawego i efektownego) wykończenia już padającego na deski wroga. Ponadto na arenach będzie się teraz trzaskać nawet kilkadziesiąt samochodów jednocześnie oraz popisywać kaskaderskimi zdolnościami. Niestety, póki co mówi się tylko o wersji na PSX, ale oczywiste jest, że na pewno szybko pojawi się też jej wersja na blaszaka.

• SYMULATOR Z PSYGNOSIS

WWII Fighter Command to kolejny (po Wings of Destiny) symulator myśliwca w II wojnie światowej. Oferuje 45 historycznych kampanii i... elementy strategii.

• SKIP BARBER RACING

To nowy symulator jazdy z Bethesda Softworks. Gra jest o tyle dziwna, że łączy w sobie symulację jazdy (z naciskiem położonym na akcję) Formuły Dodge i Dodge Pro z... obszernym tutorialem służącym do nauki jazdy, w klimatach Driver's Education!

• SOJUSZ GIGANTÓW

Microsoft i Konami zwarły umowę dotyczącą produkcji gier na konsole i PC-ta. Tj. Konami będzie konwertować gry Microsoftu na konsole,

Latający Czestmir

Dawno, dawno temu mieszkańcy fantastycznego świata, zwanego Hesperie, powołali najlepszych spośród swoich bohaterów do rywalizacji w powietrznych zawodach. Konkurencja polegała nie tylko na zwycięstwie w turnieju, ale i na rozwiązaniu, znalezieniu najlepszego statku powietrznego czy też innego medium umożliwiającego najszybszy, najskuteczniejszy lot. Niektórzy z konkurentów zatrudnili w tej roli gigantyczne ptaki, inni zasiedli na wielkich latających jaszczurach, niektórzy użyli osiągnięć technologii i mechanicznych konstrukcji, a znaleźli się i tacy, którzy popłynęli w powietrzu wyłącznie dzięki sile swej magii.

INQUISITOR

Wszystkie te niezwykłe metody miały jednak jeden cel: dostać się do prestiżowej League Tournament, zwyciężyć w niej i zostać ukoronowanym jako najlepszy z najlepszych. Współzawodnictwo nie było i nie jest tanie, pieniądze są po prostu konieczne, bowiem konkurencja nie śpi i każdy nowy wynalazek jest sprzedawany na pniu. Ekwipunek i nowoczesna aparatura kosztują krocie, ale kto będzie się z tym liczył, skoro może zostać wynagrodzony ponad innych i zdobyć sławę przyćmiewającą wszystko inne?

Wygrać w najwyższej Lidze nie jest łatwo i wymaga wielu startów w pośrednich zawodach, zanim zawodnik zacznie się liczyć. Na dodatek Turniej nie zawsze jest taki sam, pojawiają się nowe, trudne konkurencje i jeszcze bardziej wymagające zadania, które niweczą szansę na sukces słabszych jednostek. Niekiedy uczestnicy muszą brutalnie walczyć o przestrzeń pomiędzy sobą, a zwycięstwo przypada temu, który nie dał się strącić i utrzymał się w powietrzu, gdy inni spadli już w przepaść. W tych zawodach konieczna jest szybkość i zręczność, kto jej nie nabył, nie ma szans na zwycięstwo, a niekiedy może dogonić go śmierć.

Piloci-gladiatorzy, którzy utrzymali się na niebie i zwyciężyli, zwani są flying heroes.

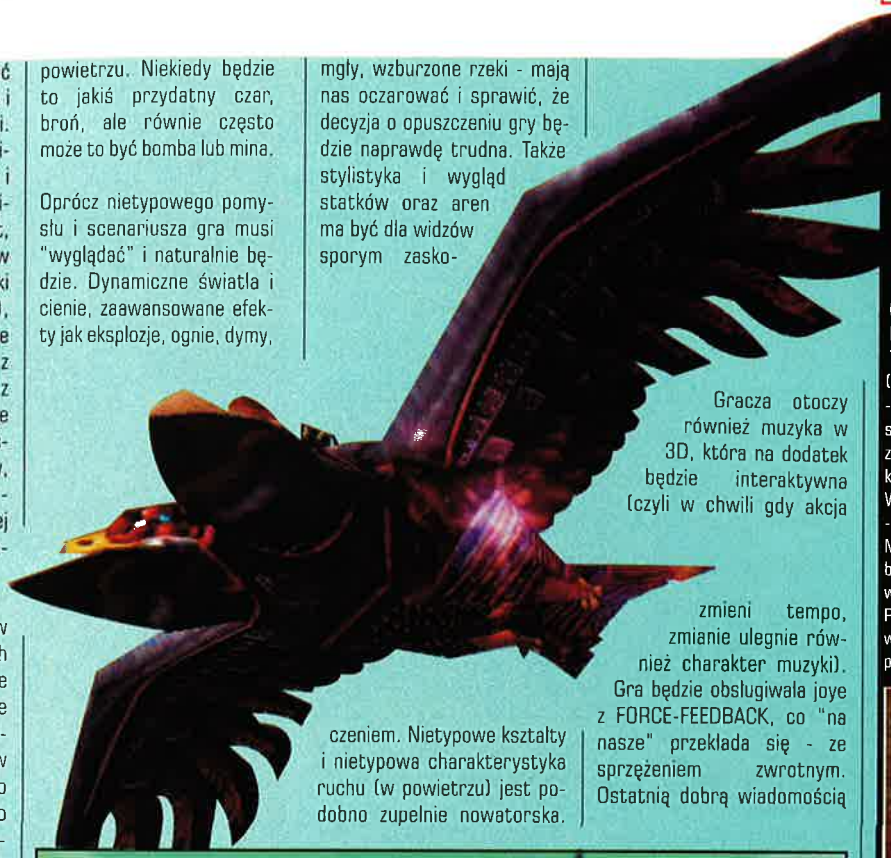
Żyją pełną piersią, są bohaterami otoczonymi bałwochwalczym uwielbieniem, mają również przemożny wpływ na politykę państwa. Teraz również ty możesz dostać się do elity...

Flying Heroes to gra zręcznościowa, która wyklula się z Illusion Software. Zgodnie z nazwą firmy w grze przeplatają się wątki fantastyczne z cyberpunkowymi, a polano to danie odrobiną mroku średniowiecza i posypano fantasty. Pomieszanie z poplątaniem w tym wypadku może okazać się jednak niezłym pomysłem. Gracz będzie mógł wziąć udział w niezwykłych wyścigach, przy których Camel Trophy lub Paryż-Dakar wygląda jak niewinna przejażdżka po własnym podwórku. Przygotowano w sumie dziesięć olbrzymich aren, na których będzie rozgrywać się gra. Ich nazwy wskazują zarazem na charakter: Vulcano, Sky Island, Arena.

Gracz będzie mógł wybrać jedną z czterech specjalności i dodatkowych umiejętności. Każda z nich bazuje na innej filozofii , ma inne możliwości i ograniczenia: Sky Knights, Lizard Raiders, Hammercraft, Magion. Czterech zawodników ma do dyspozycji 24 statki powietrzne (każdy po sześć), które można czterokrotnie ulepszyć. Oczywiście każda z nacji lata na innej zasadzie i z inną skutecznością. Różnice odzwierciedlają także inne systemy bojowe: the crossbow, dart machine, axe-thrower - jest to tylko kilka z potężnej palety białej broni, czarów i innych nieprawdopodobnych konstrukcji. W sumie, w grze znajduje się 24 rodzajów broni (4x6) a każda z nich może być aż dziewięciokrotnie ulepszana (upgrade). Każda ze stron, mimo poważnych różnic, może jednak operować w pewnym stopniu magią. Są to podstawowe umiejętności do których należy samoregeneracja oraz czary defensywne jak np. Ognisty Oddech. Pewnym ewenementem ma być także paleta combosów, którymi będzie dysponował każdy z graczy.

W gierce nie zabraknie także wątku pseudo-ekonomicznego. Klasyczna walka nie wystarczy, będziesz musiał starać się nie tylko zwyciężyć, ale i zarobić (na kolejne rodzaje broni, usprawnienia, zmianę pojazdu itp.). Każdy turniej oznacza więc również kolejne brzęczące monety wpadające do twojej sakiewki i możliwość lepszego wyposażenia własnej jednostki. Oprócz tego ważnym zadaniem będzie zbieranie i gromadzenie różnego rodzaju obiektów znajdujących się w powietrzu. Niekiedy będzie to jakiś przydatny czar, broń, ale równie często może to być bomba lub mina.

Oprócz nietypowego pomysłu i scenariusza gra musi "wyglądać" i naturalnie będzie. Dynamiczne światła i cienie, zaawansowane efekty jak eksplozje, ognie, dymy, mgły, wzburzone rzeki - mają nas oczarować i sprawić, że decyzja o opuszczeniu gry będzie naprawdę trudna. Także stylistyka i wygląd statków oraz aren ma być dla widzów sporym zaskoczeniem. Nietypowe kształty i nietypowa charakterystyka ruchu (w powietrzu) jest podobno zupełnie nowatorska.



Gracza otoczy również muzyka w 3D, która na dodatek będzie interaktywna (czyli w chwili gdy akcja zmieni tempo, zmianie ulegnie również charakter muzyki). Gra będzie obsługiwała joye z FORCE-FEEDBACK, co "na nasze" przekłada się - ze sprzężeniem zwrotnym. Ostatnią dobrą wiadomością jest możliwość gry w Flying Heroes dla kilku graczy jednocześnie. Maksymalna ilość uczestników jednej sesji to 6 osób (local network, modem, serial). Zdaje się, że Flying Heroes to gra, która próbuje znaleźć sobie miejsce pomiędzy FORSAKENem a DRAKANem. Zderzenie różnych nurtów i klimatów może dać mieszankę iście wybuchową, ale może również okazać się niewypałem. Oczywiście w tej chwili pomysł wygląda na strzał w dziesiątkę, ale jak będzie naprawdę, dowiemy się dopiero, gdy gra trafi do naszych rączek... ■

Flying Heroes
Illusion Softworks

Zupełnie Nowe!

Microsoft zaś gierki z PSX, N64 i Dreamcast na PC. Pierwsze efekty tej współpracy ujrzymy pod koniec roku.

• DISFIGURED

Czy wyobrażasz sobie, że może powstać gra łącząca elementy gier karate w klimatach np. Tekkena, której bohaterami są... dziecięce zabawki (co prawda mocno skomputeryzowane... i niekiedy - patrz screen - przeznaczone raczej dla tych starszych dzieci)? Cóż, tu trzeba mieć chyba zdrowo namieszane pod sufitem, by wpaść na taką kombinację. I o to właśnie chodzi w grze Disfigured. Walka w TPP, doskonały engine (Caffeine) zapewnia - wbrew pozorom - wielki realizm reakcji postaci. Można będzie ponadto modyfikować swego bohatera - wygląd, reakcje, wydawane dźwięki, własne combosy - wszystko w Waszych rękach! Producentem jest firma Xyla Development. Nic nie wiadomo o jakiejkolwiek sensownej dacie premiery...

• FLIGHT UNLIMITED 3

W skrócie: cywilny symulator, 10 maszyn, 10.000 km kwadratowych terenu, maksymalny realizm lotu. Premiera bliżej niż myślicie!

• METAL GEAR SOLID

Jest to gra firmy Konami, uznawana przez wielu w ogóle za najlepszą grę na PSX. Teraz ukaże się jej konwersja na PC. Pewnie będzie to sukces komercyjny, gdyż MSG utrzymany jest w modnej ostatnio konwencji Rainbow Six i tym podobnych produkcji. W grze wcielamy się w rolę Solid Snake'a, specjalnego agenta walczącego (samotnie) z terroryzmem. Gra będzie wykorzystywać akceleratory i powinna pojawić się jeszcze w tym roku.

• INFOGRAMES POŻERA...

...Albo wchłania, jak wolicie. Tym razem miała smak na czeko..., Accolade. Ściślej - jej amerykański oddział. I dopięła swego. Smacznego!

• RUCHY KADROWE

Niejaki "Mysha", zwany też "The Sled Dog", jeden z twórców Unreala (level-maker), opuścił Epic Games i zamustrował się w firmie Collective, tworzącej Star Trek Deep Space Nine: The Fallen.

• FINAL FANTASY 8

Jak już pisaliśmy, jej premiera (konsolowa) w Japonii okazała się giga-hitem komercyjnym (kilka milionów kopii poszło jak woda w ciągu miesiąca). Prace nad wersją PC-towską powoli zbliżają się zaś do mety. Bohaterem 8 części jest Squall, zabijaka z elitarnego oddziału, który musi stoczyć pojedynek z inną, podobną charakterem, frakcją takich ludzi. W grze będzie doskonale odwzorowana mimika twarzy (!). Tj. gracz będzie sam mógł modyfikować wyraz twarzy danej postaci. To naturalnie tylko jedna z wielu zapowiadanych atrakcji...

Zupełnie Nowe!

• PROJECT V1

To kolejna gra nawiązująca klimatem i zasadami do Rainbow Six. Wydawca, Digital Platoon, bohaterami swej gry zrobił komandosów z Navy SEALs, walczących w Wietnamie. Ludziska specjalizowali się tam w atakach typu "uderz i odskocz", zatem możecie oczekiwać misji polegających np. na odbijaniu jeńców, "brania języka", ataków terrorystycznych na wrogie obozy wojskowe, zabójstw wyższych oficerów w strzeżonych sztabach itd. Premiera dopiero w roku 2000.

• 3D BLASTER RIVA TNT2 ULTRA

Pod tą przydługawą nazwą kryje się najnowszy dopalacz firmy Creative Labs, oparty na chipsecie TNT2. 32 MB SDRAM, wyświetlanie tekstur w rozdzielczości 2048x2048, 32-bitowy rendering (tj. 32-bitowa paleta barw), wyjście TV, S-Video + możliwość podłączenia dodatkowych urządzeń do tejże karty (np. DVD).

• NOWY STAR TREK

Skoro już mowa o tej grze (Star Trek Deep Space Nine: The Fallen), to informujemy, iż będzie rozgrywana w TPP i FPP. Do dyspozycji 10 rodzajów broni (każda ma kilka trybów prowadzenia ognia), multiplayer w trybach: deathmatch, capture the flag, team deathmatch. Premiera - 1-szy kwartał roku 2000.

• CARMAGEDDON: DEATH RACE 2000

Tak ma się nazywać sequel Carmageddona 2 :). Brak numeru 3 przy grze nie jest tylko kosmetyczną zmianą. A to dlatego, że grę robi już inny zespół... i ma to być trochę inna gra. W każdym razie ma mieć lepszy i szybszy engine oraz bardzo zmienioną (lepszą) AI przechodniów. A propos - wszystko wskazuje, że będą to zombie, nie ludzie (cóż, cenzura... ale może będzie jakiś patch?). Będzie też można stworzyć swój własny samochód za pomocą dołączonego edytora. Wedle roboczych zapowiedzi w grze będzie blisko 50 tras w około 15 odmiennych sceneriach. Jednocześnie pojawi się Carmageddon Online - czyli to samo, ale w sieci :).

• FLIGHT UNLIMITED III

Wedle zapowiedzi będzie już we wrześniu! A czego można po niej oczekiwać? Latamy w okolicach Seattle, mając do dyspozycji jakieś 65 realnie istniejących lotnisk, pieczołowicie odtworzonych przez grafików. Także tereny odtworzone są na podst. map lotniczych, z maniacką wręcz realistycznością. Teren ma "żyć", czyli np. będzie widoczny ruch uliczny, przejeżdżać będą (zgodnie z realnie istniejącym rozkładem) pociągi osobowe i towarowe, napotkamy w powietrzu samoloty rejsowe rozmaitych linii, które kursują w tych okolicach etc. A czym można będzie polatać? Jest 6 samolotów, od Fokkera DR 1 (myśliwiec z I wojny!), po współczesne awionetki rozmaitej klasy i rozmiarów (Beech Bonanza, Stemme S10-VT, Chrysalis, DeHavenot Muskrat i Mooney TLS

Kwakowy szturmowiec

Gwiezdno-Wojenna karuzela kręci się nadal. Po bardzo sympatycznej przygodówce Star Wars Episode 1: The Phantom Menace i ścigałce Star Wars Episode 1: Racer na wydanie czeka długa kolejka gierek osadzonych w realiach Gwiezdnych Wojen. Na brak zabawy nie powinni w najbliższym czasie narzekać także maniacy shooterów. Co prawda nigdy nie mogli oni marudzić na brak tego typu gier opartych na Star Wars, vide Dark Forces i Jedi Knight, ale czasy ich świetności przeminęły dawno, dawno temu w odległej... Hem, ten tego, to chyba jakaś pomyłka? Ale mam dobrą wiadomość dla fanów Dark Forces, Jedi Knight oraz Quake 2. Oto wielkimi krokami nadchodzi kolejna konwersja Quake 2 zatytułowana Star Wars: Call of the Force.

ELD

Nie wiem jak Wam, ale pomimo swej znakomitości zarówno Dark Forces jak i Jedi Knight pozostawiały pewien niedosyt. Trochę lepiej było z dodatkiem do JK, Mysteries of Sith. Niemniej jednak nadal czegoś w nim brakowało. Niby klimat Gwiezdnych Wojen był uchwycony, ale grafika pozostawiała trochę do życzenia. Czy zastanawialiście się kiedyś nad tym jakby wyglądało Jedi Knight na engine Quake 2? Nie? To już niedługo będziecie mieli szansę się przekonać.

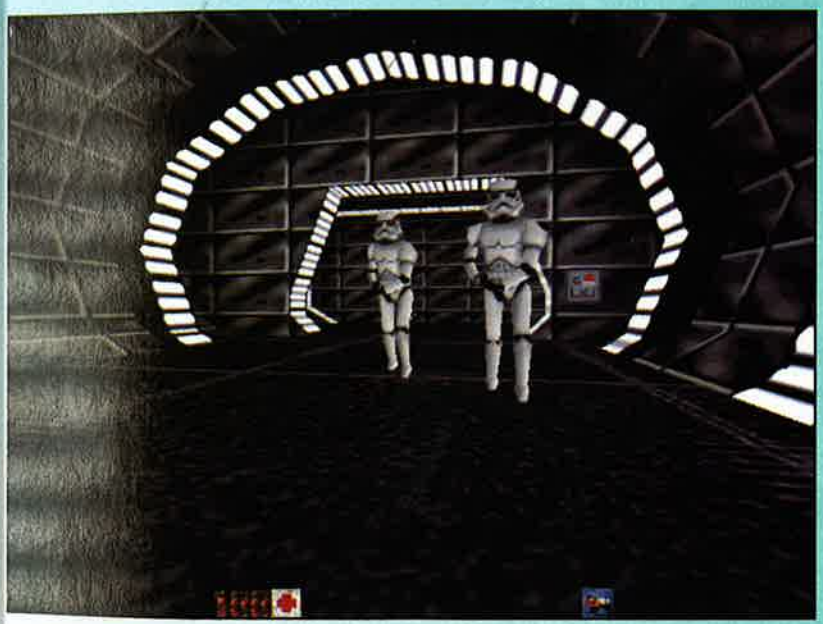
Historia powstania SW: Call of the Power rozpoczęła się trzy lata temu, jakiś czas po ukazaniu się Quake. W owym czasie powstawało sporo konwersji tej kultowej gry, ale większość ich była nieudana, a przynajmniej nie tak dobra jak także liczne konwersje Duke Nukem 3D. Aż w końcu za

konwersję Quake wzięli się kolesie z The Star Wars TC Team. Miała to być super konwersja osadzona w świecie Gwiezdnych Wojen, a oparta na jednej z najlepszych książek pt. Call of the Force. Prace szły w dobrym tempie, aż do dwóch wydarzeń. Pierwszym było ukazanie się sequela Dark Forces, czyli Jedi Knight. Drugie wydarzenie było jeszcze bardziej bolesne dla TC Team. Pojawił się na rynku Quake 2 i tym samym nastąpiła kolejna rewolucja jakościowa wśród shooterów. Wydawać by się mogło, że w związku z tym Call of the Power zostanie na zawsze spisane na straty. Z początku wszystko na to wskazywało, ale po pewnym czasie autorzy doszli do wniosku, iż skoro Call of the Power widnieje w zapowiedziach i stracono na opracowanie jego tyle cennego czasu, to trzeba to jakoś wykorzystać. Zakupili więc engine Quake 2 i rozpoczęli całą zabawę od nowa. Widocznie lubią wszelkie syzyfowe prace ;).

Jak wspomniałem już wcześniej, fabuła Call of the Power została oparta na powieści pod tym samym tytułem. Nie ma co Was zanudzać szczegółami, ale krótko mówiąc, akcja rozgrywa się osiemnaście lat przed pierwszym epizodem. Dla rycerzy Jedi są to ciężkie czasy. Impe-

rator Palpatine z zapałem godnym lepszej sprawy tropi i "sprząta" obrońców Galaktyki. Wszak tylko oni potrafią zagrozić coraz silniejszemu Imperatorowi. Tak jakoś się złożyło, że także Ty jesteś obdarzony mocą, a żeby było śmieszniej jesteś synem imperialnego generała stacjonującego na niszczycielu. Jeden z tropicieli Imperatora dociera na ten niszczyciel. Na szczęście Twój ojciec w porę orientuje się w grożącym Tobie niebezpieczeństwie. Zabija agenta, wymazuje z komputera wszelkie dane o Tobie i wysyła Ciebie w kapsule ratunkowej na planetę, gdzie znajduje się ukryta baza rycerzy Jedi. Z dala od węszących sługusów Imperatora rozpoczynasz swój trening...

Story to trzeba przyznać zapowiada się ciekawie. Żeby było ciekawiej, Call of the Power to nie tylko typowy shooter. Autorzy zapowiadają, że będzie w nim sporo z RPG (???) oraz dużo interakcji. Opracowano nawet specjalnie nowy system poruszania się (tzw. "explore as you go"). Praktycznie można iść (a raczej chyba lecieć), gdzie się chce, a dzięki temu gra jest całkowicie nieliniowa. Dysponować będziemy bowiem małym komputerkiem, w którym automatycznie zapisywane będą wszelkie dane dotyczące planet w Galaktyce. Dowiadywać się o nich będziemy poprzez rozmowy z napotkanymi postaciami. Później wystarczy kliknąć na nazwę planety i zostaniemy na nią przetransportowani. Wszystkie miejsca odwiedzane przez nas będą oczywiście jak najbardziej prawdziwe np. Coruscant czy Mon Calamari. Z rzeczy, których brakowało mi w Jedi Knight, warto wspomnieć o poruszaniu się pojazdami. W Call of the Power będzie można kontrolować m.in. X-Winga, Walkera czy Landspeedera. Szykuje się zatem niezła rozrywka. Za to jak w Jedi Knight i Mysteries of Sith będziesz mógł skorzystać z Mocy. Taaak, to był na pewno jeden z powodów, dlaczego uwielbiałem JK. Możliwość dokopania komuś za pomocą Mocy po prostu rządzi ;). Na wysokim poziomie stać ma również AI komputera. Przeciwnicy mają atakować w sposób skoordynowany, wołać o pomoc, kucać, turlać się etc.



Zresztą w całej grze ma toczyć się normalne życie. Na statkach ma się pałętać załoga, a w barach mają przesiadywać stali bywalcy.

Znakomicie spisali się programiści. Przynajmniej tak na to wygląda ze screenów. Rozległe, szczegółowe lokacje robią wrażenie. No i ten klimat Gwiezdnych Wojen! Wystarczy spojrzeć na screeny ze szturmowcami lub Walkerem. Robią wrażenie? Na mnie tak. To nie powinno jednak nikogo dziwić, zważywszy fakt, iż Quake 2 to nadal shooterowa ekstraklasa pomimo zaawansowanego wieku. Skoro przy tym już jestem to muszę napisać, że Call of the Power wymaga zainstalowanej pełnej wersji Quake 2. Za to wymagania sprzętowe są śmieszne: P 90, 16 RAM. Nic tylko poczekać i pogiercować. Premiera lada dzień. ■

Star Wars: Call of the Force
The Star Wars TC Team

Zupełnie Nowe!

Bravo). Do tego dojdzie symulacja... instruktora w kabinie (dla nowicjuszy). Będzie też można "importować" tereny z 2-giej części gry.

• PROBLEMY S&S

Twórcy (w tym D.W. Bradley, kreator serii Wizardry) gry Sword & Sorcery nerwowo rozglądają się za nowym wydawcą. Miał to być Westwood ale okazuje się, że... jednak nie. Jest też niemal pewne, że gra wyjdzie pod innym tytułem. Jakim? Nie wiadomo. Kiedy? - to samo.

• TIBERIAN SUN INACZEJ

Może Was zaciekawi, że pojawi się specjalna, limitowana (i numerowana) edycja gry TS dla kolekcjonerów. Będzie tam m.in. podpisany przez autorów manual. Ta wersja gry powinna pojawić się tuż przed oficjalną premierą Tiberian Sun. Nie wiemy jednak na jakiej zasadzie będzie rozpowszechniana.

• POOL OF RADIANCE 2

Coś dla fanów klasycznego (AD&D) RPG. Gra toczy się w świecie Forgotten Realms. Prawdopodobna premiera jesienią przyszłego roku.

• CO NA TOPIE?

Oto lista najlepiej sprzedawanych (za oceanem gier).
Baldur's Gate: Tales Of Sword Coast
Roller Coaster Tycoon
Sim City 3000
Civilization: Call To Power
Cabela's Big Game Hunter 2
Bugs Life Active Play
Tomb Raider 3
Deer Avenger
Hoyle Casino 99
Monopoly Game

• NOWY DOPALACZ

Stworzyła go firma Guillemot, bazując na TNT2 Ultra, we współpracy z nVida. Falcon Northwest Special Edition będzie taktowana co najmniej zegarem 183MHz, a może nawet 200 MHz.

• EVOLVA

To dzieło Interplay, coś pomiędzy RTS, RPG i typową strategią. Premiera gdzieś zimą... Fabuła opowiada o walce dwóch frakcji na planecie zaatakowanej przez jakieś monstra. Tak, że nie tylko wykańczamy wroga ale i walczymy (wspólnie!) z tym zagrożeniem. Autorzy obiecują, iż gra będzie bardzo realistycznie oddawać ekosystem planety (tworzony będzie za pomocą specjalnego engine, odpowiedzialnego za takie rzeczy). Ponadto wszystko będzie w 3D.

• GRY POD LINUXA

Loki Entertainment Software zamierza wypuścić konwersje trzech słynnych gier, do tej pory "Windows & Mac only" dla fanów Linuxa (czyli konkurencyjnego dla Windows systemu operacyjnego). A będą to: Myth 2: Soulblighter, Railroad Tycoon 2 (wraz z dodatkiem Second Century) oraz Eric's Ultimate Solitaire.

• YES?! OH, YES!!!

Jeden z dinozaurów rocka, grupa Yes, postanowiła przypomnieć się światu i w tym celu skomponuję muzykę do gry Homeworld (RTS). Swoją drogą ładnie grają chłopaki, choć szczyt ich możliwości minął jakieś 25 lat temu... PS. Jak to w życiu bywa, data premiery tej gry obsunęła się i teraz wiążącym (póki co) terminem jest 1.09 tego roku.

Zupełnie Nowe!

• MEGAPROMOCJA

Hasbro planuje mega-promocję MechWarrior 3. Jej początek nastąpił już 31.05, a możecie się spodziewać rozlicznych trailerów, reklam w TV (ale chyba nie u nas :(), konkursów, gadżetów itp.

• SKYDIVE!

To propozycja EA dla fanów rozmaitych dziwnych i ekstremalnych sportów. Tym razem - akrobacje spadochronowe. Skaczemy w 9 regionach świata, 3 tryby gry (lądowanie w wyznaczonym miejscu, lot dowolny i... slalom... hm, pomiędzy ptakami?).

• LOOSE CANNON

Digital Anvil informuje, że premiera tej gry nastąpi na początku roku 2000.

• TZAR

Bułgarzy też nie gęsi i robią RTSa, podlanego sosem RPG, Tzar (czyli "Car"), w którym musimy stworzyć własne imperium. Można się go spodziewać gdzieś pod koniec lata. Znajdziecie tam m.in. zmienne pory doby (co ciekawsze sporo takich bajerków będzie można samodzielnie skonfigurować). Nielinearne kampanie, możliwość konwersacji z napotkanymi postaciami, rozwój własnych bohaterów miarę zaliczania misji etc. dobrze jej wróżą. Do gry będzie dołączony edytor misji (włącznie z dialogami!). Nie braknie też trybu multiplayer i sporej ilości cut-scenek.

• TRANS AM 68-72-???

Hm hm, mamy brzydkie podejrzenia, że ta gra albo się wcale nie pojawi albo też pojawi z potężnym opóźnieniem (i pod szyldem innego wydawcy?). Tak ćwierkają dobrze poinformowane jaskółki na sieci. No cóż, gra robi się od '97 i ciągle końca nie widać, więc GT Interactive w końcu straciło cierpliwość...

• DARK MATTER

To strategia rozgrywana w kosmosie, z bardzo rozbudowaną opcją multiplayer. Powinna ucieszyć tak maniaków gry w X-Com, jak i fanów kosmicznych symulacji. Nic nie wiadomo o dacie premiery...

• MOTOCYKLÓWKA

WizardWorks, czyli część GT Interactive Software, wraz z Harley-Davidson Motor Company zamierza stworzyć symulację jazdy tym kultowym motocyklem. Naturalnie to nie będą żadne tam typowe rajdy po torach, a dzika i swobodna jazda (Easy Rider, ehhh...) po drogach USA (Arizona, Redwood Forest w Kalifornii itp.). Data premiery nie jest jeszcze ustalona.

• LEGEND OF FAITH

To sequel Tunguski, rodem z GT Interactive. Znów wcielamy się w Jacka Riley, faceta oskarżonego o zbrodnię, której nie popełnił, a przeniesionego z krzesła elektrycznego w dziwaczny świat. Aby ocalić swą skórę, będziesz musiał odnaleźć 3 amulety (wiary, nadziei, miłości - czyżby jakieś aluzje do 5-

Imperium kontratakuje

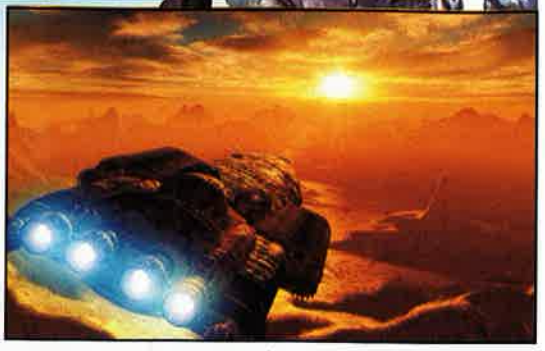
W 1997 roku na targach E3 po raz pierwszy pokazano grę na PC zatytułowaną Imperium Galactica. Wybita przez Digital Reality strategia ze szczyptą RTS w pełnym real-time, obracała się w klimatach sci-fi i niektórymi rozwiązaniami przypominała takie tytuły jak Master of Orion II, Command and Conquer czy Sim City. Gra oferowała niejako dwa równorzędne tryby gry. Pierwszym z nich była rozbudowa cywilizacji, wznoszenie nowych miast, natomiast drugim walka na ziemi i w kosmosie z innymi nacjami.

CZARNY IWAN

Na tegorocznych targach E3 ponownie odbyła się premiera Imperium Galactica. Tym razem jednak w tytule pojawiła się magiczna, rzymska cyfra II, tak więc gotujcie się na drugie spotkanie z Imperium.
Dla tych, którzy nie mieli okazji zetknąć się z tym tytułem, przypomnę historię, na której opiera się scenariusz gry.

W czwartym tysiącleciu ludzkość skolonizowała galaktykę, stworzyła imperium, które jednak zaczęło chwiać się w posadach. Zagrożenie pojawiło się z zewnątrz. Były to zupełnie obce, zazwyczaj wrogie rasy. Gracz wciela się więc w dowódcę kosmicznego niszczyciela. Jednocześnie jego zadaniem była kontrola i rozwój technologii w kilku dostępnych gałęziach "gospodarki", dzięki czemu zwiększał się potencjał militarny i możliwości prowadzenia działań wojennych. Poszerzenie granic Imperium oznaczało sukces w grze.

IG II będzie znacznie różnić się od swego pierwowzoru. Przede wszystkim środowisko graficzne będzie teraz w pełni trójwymiarowe, tak więc zarówno miasta jak i statki oraz wszelkie dostępne obiekty na ekranie gry będą wyglądały zacznie lepiej. Intro, które jest już dostępne i można je obejrzeć, po prostu zapiera dech w piersiach. Jeżeli uważacie, że efekty specjalne w Star Wars: Phantom Menace są niezłe, powinniście zobaczyć, co może sama animacja komputerowa wykonana do Imperium Galactica. Tak się fajnie składa, że na tegorocznych targach E3 był nasz Naczelny i nawet miał okazję zagrać w IGII. Kilka refleksji na jej temat, których mi dostarczył, można zawrzeć w paru zdaniach. Największym zaskoczeniem i najciekawszym rozwiązaniem jest możliwość błyskawicznego przejścia z perspektywy pojedynczego krążownika uczestniczącego w bitwie na



wymiar planetarny czy nawet galaktyczny. Zamiast patrzeć przez wizjer w zdezelowanym statku kosmicznym, możemy spoglądać na całą eskadrę, patrzeć z perspektywy orbitalnego satelity na całą planetę lub spojrzeć na wszystkie planety znajdujące się w sektorze itd.

Grę można prowadzić na dwa sposoby. Albo będziemy starali się rozbudowywać faktorie, miasta i tworzyć po prostu wysoce zaawansowaną cywilizację, albo rozegramy serię bitew z innymi rasami, czyli dokonamy supremacji galaktyki. Oczywiście obu metod nie da się tak do końca rozgraniczyć, bowiem bez silnego zaplecza i nowych technologii nie mamy szans na zwycięstwo. Podobnie rasa, która nie stara się poszerzać swoich granic, zostanie w końcu wchłonięta... ale o strategii porozmawiamy, gdy pełna wersja gry trafi już do naszych rączek.

Zaczynasz grę w tym samym sektorze, w którym rozpoczynała się ona w Imperium Galactica (1). Story jest nieco przerobione, ale zasadniczo opiera się na zbliżonym schemacie. Zupełną nowością będzie za to system kontroli gry, który przy swoich zaawansowanych funkcjach pozostanie łatwy do obsługi i po prostu wygodny. Przed rozgrywką będzie można samodzielnie ustalić ilość ras, poziom trudności oraz to, którym cesarstwem będziemy grać (wybieramy jeden z ośmiu dostępnych). Nie będzie również problemu z dołączaniem kolejnych scenariuszy, które pojawią się po premierze gry (podobnie jak w HMM3). Opcja internetowa będzie umożliwiała uczestnictwo do dziewięciu graczy w jednej sesji (Internet, sieć lokalna)

A oto jeszcze kilka szczegółowych danych, które mogą was zainteresować:

- tworzenie i produkcja samodzielnie zaprojektowanych statków
- każda rasa ma siedem typów statków dostosowanych do własnych warunków "fizykalnych"
- różnorodne systemy broni i systemów defensywnych (np. pancerzy)
- ponad 100 planet do zdobycia i prowadzenia gry w trybie kampanii
- ponad 150 dziedzin możliwych do badania, rozwoju i ulepszenia
- gra działa wyłącznie z akceleratorami grafiki

Zdobywanie nowych terytoriów, okupowanie planet, misje dyplomatyczne, szpiegowskie i wyniszczające bitwy to część życia w Imperium Galactica. Ciekawe czy będzie to tak fascynujące, jak się zapowiada. ■

Imperium Galactica II
Digital Reality
GT Interactive

Rally na zakręcie

Studio Magnetic Fields już od dawna pracowało pełną parą nad nową edycją Rally Championship. Niewielkie przecieki z siedziby firmy nijak nie mogły zaspokoić ciekawości graczy, tak więc gdy tylko dostaliśmy oficjalny Product Features, spieszymy się podzielić z wami newsami.

JOSEPH

Na stronie internetowej http://www.rally99.com możecie sobie zresztą poczytać wiele o grze, a nawet poznać pierwsze opinie recenzentów zagranicznych magazynów komputerowych. Nowy Rally jest podobno tak fajne, że wózki z Colin McRae Rally wyglądają przy nim jak kartonowe zabawki dla dzieci. Ekipa Magnetic Fields twierdzi zresztą to samo, tyle, że w nieco bardziej elegancki sposób. Na czterech bitych arkuszach A4 znajduje się tabelka, w której porównywane są wszystkie istotne opcje, parametry (np. generalnie, samochody, efekty specjalne). Oczywiście Rally ma miażdżącą przewagę, o czym przekonacie się po przejrzeniu poważnych atrybutów tej gry... Jak zwykle porazi nas fotorealistyczne środowisko graficzne (każdy tak mówi). Użytkownik ma do dyspozycji widoki z siedmiu niezależnych kamer.

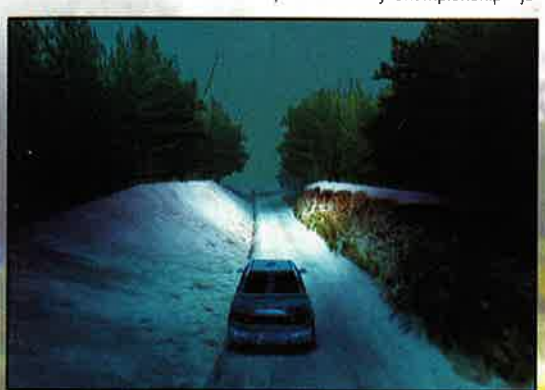
Będziemy mogli ścigać się w trybie Arcade, Time Trial, Single player oraz Simulation 1: Official British Rally Championship - jedynie wozy F2, Simulation 2: wyłącznie wozy WRC. Licencja do MSA (Motor Sports Association) ma dodać grze kolejny poziom realności. Gierkę wspiera także Martin Rove, British Rally Champion z 1998 roku.

Po raz kolejny przeanalizowano zachowanie samochodu podczas standardowego wyścigu, a wnioski płynące z tych doświadczeń mamy odczuć na własnej skórze, gdy zasiądziemy za sterami jednego z 25 dostępnych w grze wozów. Obserwując drogę oczami kierowcy, zobaczymy kierownicę, kurczowo zaciśnięte na niej dłonie, będziemy zmieniać biegi (full realistic). Sylwetki pędzących wozów okraszą efekty świetlne, smugi światła z reflektorów i wyraźne światła stopu. Jeżeli spojrzycie na maskę, ujrzycie w niej odbite obrazy...hmm... niech będzie drzew:). W razie kraksy możecie być pewni, że wóz zostanie poważnie uszkodzony, zdeformowany jak w prawdziwym zderzeniu drogowym. Aby było bardziej dramatycznie, nie zabraknie kłębów dymu i spalin, w niektórych etapach mgły i wodnych rozbryzgów.

Gra rozegra się na 36 klasycznych, oficjalnych, zarejestrowanych trasach British Rally Championship (w sumie 420 mil ostrej jazdy). Co ciekawe - boksy, do których będziemy zjeżdżać, mają być odmienne na każdej z tras. Nie zabraknie także niespodzianek typu: ulewny deszcz, śnieg i lód (mamy poczuć wyraźną różnicę w zachowaniu wozów na różnym podłożu). Ostatnią nowinką będzie chwila relaksu, gdy już się rozwalisz na jakimś drzewie. W Rally Championship można się rozglądać po okolicy (360 stopni), a ponieważ scenerie też będą zupełnie odjazdowe, będzie więc na co popatrzeć.

Jak widać Rally Championship ma być po prostu the best. Bez wątpienia International Rally Championship była niezłą, dobrze zrealizowaną grą. Dlatego też możemy się chyba spodziewać, że powyższa lista to nie jedynie pobożne życzenia fanów... ■

Rally Championship
Magnetic Fields



Zupełnie Nowe!

tego Elementu?). W skrócie: gra karate + przygodówka + horror. I ponoć wystarczy P133 + 16 Mb Ram???

• SEQUEL STARSIEGE

Sierra pracuje nad sequelem Starsiege: Tribes. W Tribes 2 dojdzie nowe plemię (będzie więc w sumie 5) - Biodermów, którzy dysponują możliwością praktycznie dowolnego przekształcania swych cial. Premiera w roku 2000.

• HEAVY METAL: F.A.K.K 2.

Ta gra robi się i robi i robi... i może kiedyś się zrobi. W każdym razie najnowsze wieści głoszą, że ten shooter FPP będzie na engine Q3.
A premiera... ponoć gdzieś w okolicach pierwszej połowy roku 2000.

• BURZA W ION STORM

W efekcie rozmaitych tarć w tej firmie, dwaj współpracownicy (Todd Porter i Jerry O'Flaherty) zostali osobiście wykopani przez Johna Romero. A ponieważ są to także współwłaściciele tej firmy, to zapowiadają się zapewne kłótnie o kasę itp. co nie najlepiej wróży grom tworzonym przez ION. Miejmy nadzieję, że skończy się tylko na kolejnym przesunięciu premier Daikatany itp. Hm, zgoda buduje, niezgoda rujnuje... Mr Romero.

• STAR TREK: ELITE FORCE

Och te Star Treki, mnożą się jak króliki... Ta najnowsza to strzelanina na engine Quake 3! Tzn. na samym strzelaniu na pewno się nie skończy, bo istnieje też bardzo rozbudowany system komunikacji z postaciami w obrębie gier. Premiera w roku 2000.

• SINEAD OCZAROWANA...

Sinead O'Conner, z małą pomocą Petera Gabriela, wypuści wkrótce na rynek CD Afro Celt Sound

Zupełnie Nowe!

System, Volume 2: Release, z muzyką inspirowaną grą Magic & Mayhem.

• HALF-LIFE CHRONICLES

To zestaw nowych misji dla single-gracza. Ponieważ prace są we wczesnym stadium, to w obecnej chwili trudno mi powiedzieć o tym packu coś więcej. Ale - kto może - zajrzyjcie na stronę http://www.radioactivesoftware.com/chronicles.html. Nie wątpię, że przez czas, który upłynął od momentu przetłumaczenia tego newsa i momentu gdy Wy to czytacie, na pewno pojawiło się więcej informacji.

• SŁUSZNA PRZEMOC?

P.I.G. to nielinearna strzelanina z elementami RPG, gdzie wcielamy się w Cybiorga (to nie literówka: Cybiorga), czyli czegoś w rodzaju Terminatora, który zbuntował się przeciwko swoim twórcom i broni ludzkości, zamiast ją eksterminować. I teraz zwalcza rasizm, faszyzm itp. nie przebierając w środkach. Ciekawe czy trzeba ją będzie cenzurować?

• EDYTOR MAP DO THIEFA

Pojawił się właśnie na Internecie. Jak dobrze pójdzie to macie go na tym CD (zapewne w Bonus2), a jak nie - będzie wkrótce. Wprawdzie w wersji shareware - ale zawsze to coś.

• POŚCIGAMY SIĘ?

Infogrames pracuje nad realistyczną ścigałką Le Mans 24 Hours. 24 zespoły, 48 samochodów (z możliwością tuningu), zmiany pory doby, zmienna pogoda, zjazdy do pit-stopów, 5 tras, multiplayer itp. Czy to wystarczy by wygrać z najnowszym NFS? Zobaczymy... jesienią tego roku.

• KLOPOTY Z SHOGO

Ściślej - z planowanym dodatkiem. Okazuje się, że nie będzie planowanego CD z nowymi misjami do tej gry. Czemu? Trudno powiedzieć. Ponoć chodzi o to, że wszelkie siły Monolithu są kierowane na front :) walki z klopotami wyniklymi przy tworzeniu gier No One Lives Forever (akcja, na LithTech2) oraz Sanity (RPG w izometrycznym 3D). Ale producenci pocieszają, że planowany sequel Shogo jednak się pojawi...

• STAR TREK: VOYAGER

Activision finiszuje z pracami nad nową grą osadzoną w świecie ST. Ciekawostką jest, że będzie ona na engine pewnej gry z id Software... i ma nas zabić swoją grafiką i szybką akcją. A do tego dojdą elementy RPG. Przy Voyagerze pracują też ludziska z Raven Software.

• SZYBSZE PENTIUM III

Intel zapowiada już Pentium 3 taktowane zegarem 550 Mhz (i więcej). Dodatkowo procesor wzbogacony zostanie nowymi komendami, przydatnymi przy surfowaniu po Internecie, sterowaniu komputerem głosem itp.

Po potopie?

Obowiązki służbowe to czasem naprawdę straszna rzecz. Pewnej soboty właśnie w ich powodu musiałem wstać o wielce nieprzyzwoitej godzinie (nie powiem jakiej, żeby dzieci nie straszyć) i smętnym krokiem ruszyłem na dworzec kolejowy. Cudem jedynie nie spóźniłem się na pociąg, w którym spędziłem kolejne pięć godzin w drodze do Warszawy, gdzie udałem się do siedziby firmy MarkSoft.

YASIU

Tamże czekała na mnie wielka niewiadoma - wcześniej wiedziałem jedynie, że będzie mowa o jakiejś nowej grze. Następne kilka godzin upłynęło przy popijaniu coli, jedzeniu paluszków i popijaniu piwa (oczywiście ;) bezalkoholowego) oraz słuchaniu, co mają prasie do powiedzenia autorzy gry 'After' - bo właśnie jej dotyczyła minikonferencja. Początkowo moje podejście było negatywne - ot, wyglądało to jak zwykła akcelerowana strzelanina, a do tego autorami okazali się twórcy serii 'Insane Speedway', która nie zrobiła na mnie najlepszego wrażenia. Jednak z czasem okazało się, że powiedzenie 'nie sądź dnia przed zachodem słońca' jest całkowicie prawdziwe. Aby to udowodnić, zacznę od samego początku - od legendy, która stoi za grą i od historii, której częścią stanie się gracz.

Otóż pod koniec dwudziestego stulecia dała znać o sobie wariacka natura ludzkości. Zbliżający się koniec wieku stał się idealną pożywką dla wyrastających jak grzyby po deszczu sekt, organizacji, solowych wariatów i innych 'elementów', które stały się swoistym katalizatorem w przemianie świata, jaki znamy w świat gry 'After'. Szybko okazało się, że wszyscy ci ludzie nie mogą żyć ze sobą w zgodzie a że było ich coraz więcej, doszło do tego, że współczesne nam konflikty wybuchły na nowo z jeszcze większą siłą i w większej ilości miejsc. W sumie doszło do tego, że cały świat zaczął walczyć - każdy bił każdego i w furiackim zaślepieniu zapomniał o tym, co najważniejsze. Aby walczyć, potrzebne jest pole walki, a jedyne dostępne dla ludzkości czyli Ziemia stwierdziło, że ma już tego dość. W wyniku całkowitej degradacji sfery ozonowej czapy biegunowe zaczęły topnieć - świat stanął w obliczu kolejnego potopu, którego wynik okazał się w dużej mierze katastrofalny. Poziom wody podniósł się o około sto metrów. W wyniku tego wielkie obszary znanego nam świata stanęły pod wodą, a to co zostało, bynajmniej nie zamierza trwać w koegzystencji. Już przy samej historii widać, jak autorzy dbają o dobry wizerunek swojego produktu. Aktualna mapa świata została wygenerowana na podstawie współczesnych nam map - obcięto jednak wszystko to, co znalazło się pod wodą w wyniku potopu. Dzięki temu miasto Kraków stało się portem a na przykład Wrocław znalazł się pod wodą (ale to nie jest nasz pierwszy raz, więc się z tego wykaraskamy).

To, co zostało na powierzchni, nie przypomina już raczej naszego świata. Ogromne miasta utrzymane w mrocznej 'gotyckiej' konwencji (znanej chociażby z Batmana czy Bladerunnera) stały się równocześnie twierdzami i państwami w jednym. Granice państ straciły na znaczeniu a do władzy doszli królowie prowadzący swoją politykę wedle całkiem innych reguł niż dzisiaj. Dalej trwają walki - o terytoria, o zasadę, bez sensu - tak jak współcześnie.

I w takich realiach wkracza do akcji gracz. Jest on jednym z niewielu elitarnych wojowników, których narzędziem walki jest maszyna krocząca zwana 'walkerem'. Te ogromne kolosy są postrachem pola walki, gdyż dzięki zminiaturyzowaniu stosu atomowego i postępowi badań nad laserami i plazmą, mogą korzystać z wielkiego arsenału broni. Ich zadania są bardzo różne - od patroli przez obronę aż po atak na wyznaczone pozycje - a niewielka ich ilość (ze względu na koszta) sprawia, że praca pilota jest dość prestiżowa. W sumie pilota takiej maszyny można nazwać rycerzem - może on bowiem a raczej nawet powinien oddać hołd któremuś władcy i walczyć dla niego. Jest wtedy traktowany jako rycerz i przysługują mu wszelkie jego przywileje. Jest to jednak dla niektórych zbyt duże ograniczenie, dlatego drugą możliwością jest zostanie 'zwykłym' najemnikiem, który również może dobrze się bawić. Warto - a nawet trzeba - wspomnieć, że gracz raz wybrawszy, nie jest ograniczony do danej roli. W każdej chwili może z rycerza stać się najemnikiem i vice versa.

Nie jest to jednak takie łatwe - żaden władca nie pogodzi się z odejściem dobrego rycerza (szczególnie ze sprzętem), a wielu władyków nie będzie chciało przyjąć w swoje szeregi najemnika. Bardzo upraszczam sprawę, ale generalnie w grze ma się praktycznie pełną dowolność wyboru - ograniczoną jedynie logiką i swoimi umiejętnościami. Do umiejętności przejdę nieco później, a narazie jeszcze kilka słów na temat warstwy fabularno-ekonomicznej, która w grze jest naprawdę bardzo rozbudowana. Zacznę od tego, że tryb kampanii to w sumie trzy toczące się równolegle i mające na siebie wpływ kampanie. Każda z nich składa się z kilkunastu podstawowych misji, a gracz w dowolnej praktycznie chwili może przejść z jednej kampanii do drugiej. Oprócz misji podstawowych istnieją także misje poboczne, które zlecane nam są w różnych okolicznościach. Dzięki nim oprócz zdobycia pewnej ilości pieniędzy możemy również wejść w posiadanie różnorakich informacji, dzięki którym możemy czy to rozegrać jakąś inną misję czy przyspieszyć bieg kampanii czy np. zdobyć nowe kontakty. Przy okazji misji bardzo istotne jest to, że w razie niezakończenia misji sukcesem, kampania toczy się dalej. Oczywiście przegrana ma wpływ na

ogólną sytuację w grze, ale nie zawsze oznacza ona napis 'koniec gry'.

Rozgrywka nie składa się jednak z samej walki - to jest jedynie bardzo ważnym jej elementem. Czas spędzany poza polem walki wykorzystywać można na różnorakie sposoby. Ogólnie rzecz biorąc sprawa przypomina mi trochę grę 'Pirates', gdzie po wpłynięciu do portu można było załatwić wiele swoich spraw. Tu jest podobnie - tyle tylko, że całość jest znacznie bardziej rozbudowana. Także w mieście mamy bar, w którym posłuchamy najnowszych plotek, kupimy czarnorynkowy sprzęt, dostaniemy jakieś zadanie do wykonania itp. Następnie mamy pałac królewski, który jest dla nas głównym 'centrum' i bazą do działania. To właśnie tutaj dostajemy najważniejsze misje, tutaj składamy hołd władcy, tutaj zdobywamy uznanie, medale oraz swój wizerunek w świecie. Oczywiście każdy władca jest inny i lubi co innego, więc trzeba będzie trochę się pomęczyć, aby zdobyć uznanie. Na koniec (a właściwie nie, bo nie wymieniam wszystkich elementów miasta) mamy doki. To tutaj właśnie będziemy budować, przebudowywać i naprawiać naszą maszynę. O tym, jak wiele czasu spędzi tutaj gracz, świadczyć może to, z jak wielu elementów - a raczej ich typów - składa się maszyna, którą kierujemy. Właściwie jest tego tak dużo, że warto poświęcić całej sprawie osobny akapit.

Nasza maszyna w grze składać się będzie z korpusu, nóg, jednostki napędowej oraz elementów dodatkowych takich jak chłodnice, komputery oraz oczywiście uzbrojenie. Każdy z dostępnych elementów jest produkowany przez kilka fabryk na całym świecie, a to oczywiście wiąże się z konkurencją oraz przewagą jednych producentów nad drugimi. Oczywiście poszczególne sprzęty nawet tego samego typu różnią się między sobą ceną, jakością i dostępnością. Na przykład japońskich rakiet praktycznie nie kupi się w Hiszpanii - proste, logiczne a przy okazji wprowadza wątek ekonomiczny, dzięki któremu również można zarobić nieco pieniędzy. Druga sprawa, dzięki której gra nabiera barw to ogromna swoboda, jaką ma gracz przy projektowaniu swojej maszyny. Ogromnie istotne jest również to, że od wyboru sprzętu w dużej mierze zależy nie tylko efektywność naszej maszyny, ale również komfort jej prowadzenia. Wystarczy wspomnieć choćby o tym, że produkowane za Bugiem komputery mają stereotypowy siermiężny wygląd, ale za to są solidne. Z drugiej strony japońska elektronika to pełny odlot spowodowany profesjonalnym sprzętem, który jednak jest dość kruchy więc...

Wybór nie jest łatwy i to w trakcie samej gry. Jeśli tylko nie zdecydowaliśmy się na klasyczną strzelaninę w trybie arcade, będziemy musieli stworzyć postać swojego bohatera-pilota. Nie jest on bynajmniej stworzony z garści statystyk typu siła, zręczność itp. Tu system jest trochę inny - znany np. z gry RPG Twilight 2000 (daliśmy kiedyś tę grę w pełnej wersji...). Zaczynając w wieku dwunastu lat, możemy wybrać dla naszej postaci drogę życiową. Możemy wstąpić do wojska, możemy iść do więzienia itd. itp. Od tego, co będziemy w życiu robić, zanim zaczniemy grę, zależeć będą nasze umiejętności. Jest ich całkiem sporo i wbrew pozorom nie liczy się tylko pilotowanie maszyny. Bardzo ważne będą również umiejętności techniczne, znajomość języków, dyplomacja, ogłada itp. Oprócz umiejętności nasza postać ma również psychikę tworzoną tak jak w starych Ultimach - gracz jest stawiany przed jakąś sytuacją życiową i wybiera jedną z kilku odpowiedzi. Od wyników serii takich pytań zależy w trakcie gry zachowanie oraz wizerunek naszego bohatera - całkiem inaczej gra się gburowatym chamem bez żadnych zasad a inaczej szlachetnym człowiekiem czystego serca. Rzecz w sumie niespotykana w tego typu grach a naprawdę jest ciekawa...

I muszę wam powiedzieć, że ~~te~~kich rzeczy w grze jest dużo więcej. Dość powiedzieć, że na trwającym chyba trzy godziny spotkaniu człowiek, który opowiadał o tym, co w grze jest, a czego nie ma ani razy się nie powtórzył - zapowiada się naprawdę niezły tytuł szczególnie, że gierka ma naprawdę dobrą grafikę (w pełni obsługiwaną przez Direct3D) oraz będzie miała fenomenalny - oczywiście przestrzenny dźwięk. Tym razem będzie to już wszystko - niby sporo a jednak nic. To jednak specyfika tego tytułu - można pisać o nim naprawdę dużo i po chwili przypomnieć sobie kolejne kilka rzeczy, o których warto napisać. Za jakieś dwa miesiące powinno pojawić się demko After'a, którym na pewno Was uraczymy i gdy tylko gra będzie nadawała się do grania :) napiszemy o niej coś więcej.

Termin wydania: Wrzesień/Październik '99 ■

Informacje dodatkowe

- 3 kampanie z których każda zawiera ok. 20 misji
- akcja gry obejmująca 13 różnych miast
- możliwość gry jedną z dwóch profesji
- 40 dodatkowych misji nie związanych z żadną kampanią, których gracz może się podjąć dobrowolnie
- 200 rodzajów broni strzelających 12 różnymi typami amunicji
- 300 różnych urządzeń wspomagających
- 30 różnych przeciwników
- zmieniające się warunki atmosferyczne
- możliwość gry poprzez sieć
- możliwość dowolnego konfigurowania własnego Walkera z 10 różnych typów korpusu i 6 różnych typów platformy nośnej
- zachowanie bohatera oraz przebieg dialogów uzależnione są od jego wcześniej stworzonej psychiki
- powodzenie podejmowanych przez bohatera akcji uzależnione jest od jego umiejętności
- 40 minut muzyki
- w pełni trójwymiarowy engine graficzny zawierający m.in.:
  - dynamiczne oświetlenie i cieniowanie obiektów,
  - model fizyczny świata zgodny z rzeczywistym
  - efekty specjalne oparte na systemach cząsteczkowych
  - nowatorski system celowania
  - przestrzenny dźwięk
  - zaawansowany system inteligencji przeciwników
  - obsługa akceleratorów zgodnych z Direct 3D

After

Insane Works/Marksoft

Zupełnie Nowe!

• PREMIERA GOTHIC

Piranha Bytes zapowiada premierę tej gry na pierwszy kwartał przyszłego roku. A będzie to coś pomiędzy klasycznym RPG i Tomb Raiderem. Do wyboru cztery postacie: wojownik, magik, morderca, psionik. Spotkamy tam ponad 200 rodzajów NPC! (większość z nich obdarzona będzie indywidualną inteligencją... no no...). Do wyboru broń konwencjonalna (sporo) i czary (jeszcze więcej). Ma to być wyzwanie rzucone Diablo; autorzy obiecują co najmniej 100 godzin grania.

• PEPELAZ

Gra 3D tworzona przez VR-1 przeniesie nas w świat po wojnie nuklearnej. Ogólnie ma ona przypominać nieco Fallout + ... symulator lotu myśliwca kosmicznego.

• REACH FOR THE STARS

Mindscape Entertainment wraz z Strategic Studies Group zapowiada nową grę z cyklu Reach for the Stars. Pierwsza, opublikowana w latach 80-tych, opowiadała (z epickim rozmachem) o kolonizacji galaktyki. Najnowsza nie odbiega od tego tematu :). Znów tworzymy swoje galaktyczne imperium, zaczynając od pojedynczej planetki... Gra łączy strategię z ekonomią, a wszystko ma iście kosmiczny rozmiach.

• SORCERY

To nowy RPG w 3D, tworzony przez Gremlina i Infogrames. Wiadomo tyle, że niejeden shooter FPP ma jej pozazdrościć tak grafiki jak i engine. Ale bez akceleratora nie ma co w ogóle się do niej zabierać. Premiera w dość dalekiej przyszłości.

• CRICHTON ROBI SWOJE...

Pamiętacie newsa o tym, że Michael Crichton wziął się za robienie gier? Timeline Studios podpisało już z nim umowę na publikację jego dzieł. Pierwsza gra, nie znamy nawet jej tytułu, powinna pojawić się w pierwszej połowie przyszłego roku.

• TENCHU 2

Activision wraz Sony Music Entertainment zamierza opublikować grę Tenchu 2, czyli prequela do Tenchu: Stealth Assassins. Nie wiecie co to jest? Ano wcielamy się w młodego ninję, w czasach gdy w Japonii trwała mordercza wojna domowa... Prequel zaoferuje nam masę nowych broni i umiejętności, które musimy opanować by stać się perfekcyjnym ninja...

• FIGHTER ACE 2

Czyli: symulator lotu, II wojna, myśliwce. Ciekawostką jest możliwość uprzenia na ekranie aż 200 samolotów na raz (ciekawe jaki sprzęt to wytrzyma?).

• RS SHIFTER

Wiecie co to jest? To drążek zmiany biegów. A ściślej coś w rodzaju specjalizowanego joya, który emuluje tę "wajchę", kompatybilny (tylko!) z kierownicą Force RS Wheel. Producentem jest ACT LABS. Co to daje? Po prostu - teraz można zmieniać biegi dokładnie w taki sam sposób jak w klasycznym samochodzie, tj. musimy wykonać drążkiem odpowiednią sekwencję ruchów; można też wrzucać dowolnie wybrany bieg, a nie jak do tej pory tylko wyższy lub niższy od aktualnie używanego. Drążek emuluje skrzynię 7 i 6 biegową, a także automatyczną skrzynię biegów. Powinien trafić do sklepów na jesień tego roku.

Amerzone

Przygodówki - żyją!

Niedawno napisałem, że nie trafiają się ostatnio dobre gry przygodowe - i oczywiście zetgałem, bo rzeczywistość zadaje kłam takim stwierdzeniom. W dodatku pojawiają się gry, dobre czy bardzo dobre, będące dziełem firm od niedawna dopiero startujących na szerszych wodach. Jako starego czekistę cieszy mnie to niezmiernie.

Po prawej:
Co powiecie na możliwość przejażdżki takim aeroplanem.

EL GENERAL MAGNIFICO

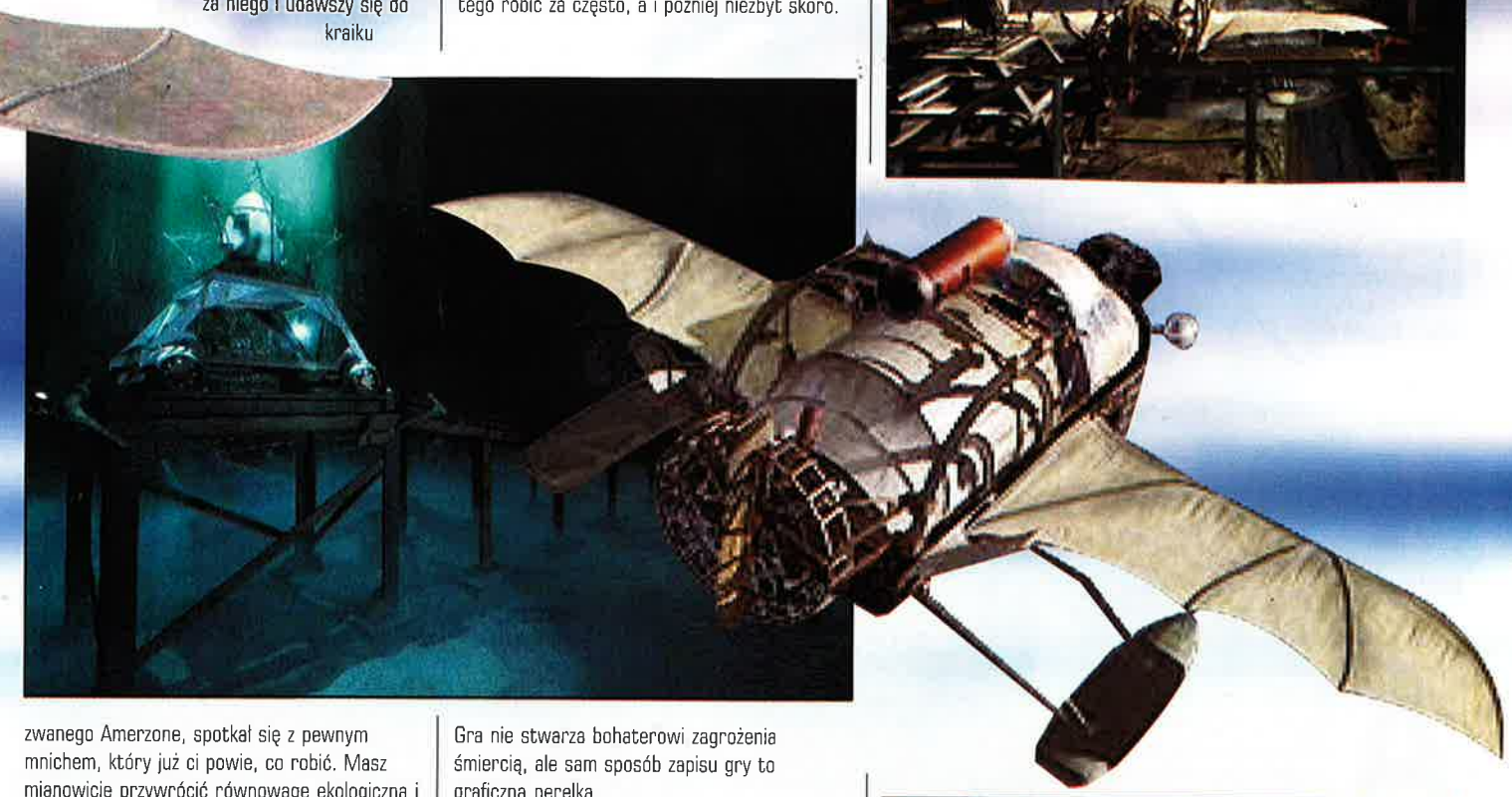
Taką jest właśnie Amerzone, gra francuskiej firmy Microids. Połączenie to (gra i firma) zrobiło na mnie nieliche wrażenie. Jako zatwardziały miłośnik przygodówek, wyrwałem ją szefowi z narażeniem życia (oczywiście jego życia, choć w zasadzie nie ma to znaczenia, ponieważ jako szef Żył Będzie Wiecznie, no i howgh!). Trzeba rzec, że to, co zobaczyłem na ekranie kompa, powaliło mnie na kolana, jak Gołota czarną Białą Łyżkę. Na początek zakląłem brzydko (naprawdę brzydko - a umiem kląć tak, że jajka się ścinają), kiedy się okazało, że gra nie ma opcji wyświetlania napisów, ale polski dystrybutor zapewnił mnie osobiście, że program zostanie w całości zlokalizowany, więc trzeba mi wycofać zastrzeżenia. Reszta to sam miód...

Krążąca otóż wśród południowoamerykańskich Indian legenda głosi, że Bóg stworzył Białe Ptaki, by udostępnić biedakom wieczne życie. Owe Białe Ptaki nigdy nie lądują na ziemi, nieustannie krążąc wśród chmur (jako ciekawostkę możecie zapamiętać, że kiedy do Europy przywieziono pierwsze wypchane rajskie ptaki z - bodajże - Nowej Gwinei, zauważono, że nie mają nóg. Stąd poszła legenda o boskich, pochodzących z raju ptakach, które nigdy nie siadają na nieczystej ziemi i piją jedynie nektar kwiatowy, nieustannie latając. Winę za to ponosił oczywiście partacz dermoplasta, który sknocił wypychanie ptaszyny. Ale tacy już są naukowcy. W legendzie indiańskiej oczywiście nie zabrakło złego czarodzieja, który skradł jajo takiego ptaka i przez którego na cały kraj Amerzone spadły nieszczęścia. Naturalnie nie trzeba dodawać, komu przypadnie w udziale zaszczyt odwrócenia wiszącego nad krajem złego fatum... Początkowo Amerzone było komiksem stworzonym przez Benoit Sokala, znanego we Francji pisarza i grafika, który ma na koncie znaczne osiągnięcia, między innymi stworzył postać Canardo, bohatera komiksów równie we Francji popularnych, jak w Polsce np. sławny Thorgal Grzegorza Rosińskiego. Grając w Amerzone, trafisz do świata mitów i legend, przedstawionego z niezwykle przekonującą siłą wyobraźni. Już pierwsze zetknięcie z Jegomościem w Latarni każe ci z podziwem myśleć o twórcach grafiki w tej grze - realistycznej, ale niezwykle charakterystycznej, będącej w ojczyźnie autorów gry znakiem firmowym Sokala.

Zabawę rozpoczynasz we Francji, skąd rychło przeniesiesz się do wyimaginowanego kraju w Ameryce Południowej. Jako młody dziennikarz wybierasz się do starego naukowca, Emile Valembois, by zrobić z nim wywiad. Po drodze natykasz się na listonosza, który cię powiadamia, że adresat odebrał twój ostatni list, i skoro już tam (do adresata, znaczy) zmierzasz, mógłbyś mu doręczyć inny list, z muzeum, który - wedle poczciwego wiejskiego

posłańca Hermesa - nigdy nic dobrego nikomu nie zwiastuje. Po dotarciu na miejsce (odludna, stara latarnia morska) otrzymujesz od starego badacza misję. Dawno temu dopuścił się pewnego ekologicznego świństwa, i teraz, jako osobnik zbyt już stary i dręczony (sądząc po odgłosach kaszlu) ostatnimi atakami galopujących suchot, prosi cię, byś naprawił zło za niego i udawszy się do kraiku

możesz spokojnie ruszać głową. Całość przypomina trochę gry firmy CRYO, z tym że oglądasz akcję oczami bohatera i nie możesz się zatrzymać w dowolnym miejscu, tam jednak, gdzie staniesz, możesz się obracać w kącie bryłowym 4 Pi. System dość znany, tym lepszy od tego z CRYO, że zapisywać grę można w dowolnym momencie. Początkowo nie trzeba tego robić za często, a i później niezbyt skoro.



zwanego Amerzone, spotkał się z pewnym mnichem, który już ci powie, co robić. Masz mianowicie przywrócić równowagę ekologiczną i odtworzyć kolonię osobliwych białych ptaków. Kontaktem będzie zakonnik o zaskakująco znajomym nazwisku - Mackowski. Wszędzie nas, psiakrew, pełno. Oczywiście młody, ambitny dziennikarz nie przegapi takiej okazji i rusza w podróż...

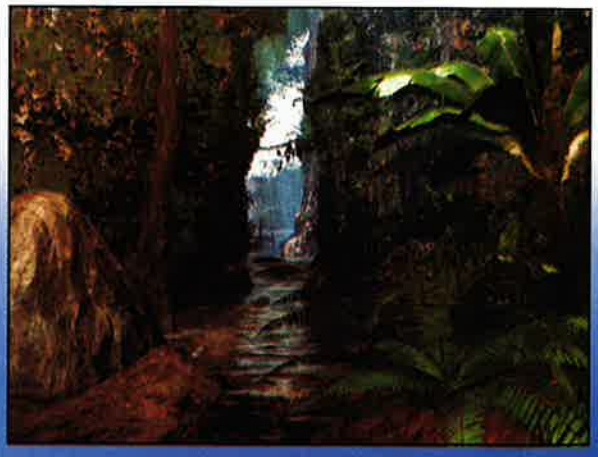
Poznasz geografię, mity i legendy, a także dziką, piękną i nieposkromioną przyrodę egzotycznego kraju, stawisz też czoła rozmaitym niebezpieczeństwom, pamiętając o jednym - twórcy gry zrobili wszystko, byś się nie nudził. Spotkasz opętanego misją nawracania Indian kapłana, zbuntowanych żołnierzy (w końcu to Ameryka Łacińska!), Indian i zaginionych podróżników... Na własnej (niemal) skórze poczujesz skwar i duchotę tropikalnej dżungli. Politycznie Ameryka łacińska to dynamit, będziesz więc musiał - chcąc nie chcąc - zanurzyć się w gąszczu intryg, bardziej niekiedy niebezpiecznym niż gąszcz tropikalnej dżungli. Gra pełna jest zagadek - uzyskanie hasła dostępu do komputera żadną miarą mi się nie udawało, dopóki nie przypomniałem sobie, że każdy człowiek jest odrobinę próżny i ma krótką pamięć. (A Tobie, robaczku, jaki zestaw sześciu cyfr najłatwiej jest sobie przypomnieć?)

Zagadki są doskonale wyważone - nie na tyle trudne, by nie dać im rady, ale i nie za łatwe, tak że po ich rozwiązaniu możesz się ze czcią i satysfakcją ucałować w czółko i rzec sobie, że sprytna z ciebie bestia. Podoba mi się też w niej i to, że nie można tu zginąć - przy rozwiązywaniu zagadek nie musisz się spieszyć i

Gra nie stwarza bohaterowi zagrożenia śmiercią, ale sam sposób zapisu gry to graficzna perełka.

Niektórzy zechcą może porównać grę z MYST, moim zdaniem rzecz jest jednak lepsza i staranniej dopracowana graficznie. Ciekaw jestem, jak będzie wyglądała w formacie DVD, bo i taki zapowiadają twórcy. Można co prawda mieć pewne zastrzeżenia, jeśli chodzi o dobór kolorów (na początku na przykład niemal wszystko to rozmaite odcienie sepii i brązu), ale w końcu to licencja poetica, a jak ktoś chce pogody i wesołości, niech sobie poczyta Kubusia Puchatka (nie, żebym miał coś przeciwko twórczości Milne'a, przeciwnie - sam jestem zagorzałym zwolennikiem misia o Małym Rozumku, choć najczęściej świat odbieram jak Kłapouchy).

W grze ujęła mnie bardzo dbałość o realizm scenografii godna wprost Czechowa, który - jak wiadomo - twierdził, że jeśli wśród dekoracji do jakiejś sztuki na ścianie wisi strzelba, przynajmniej w ostatnim akcie ktoś powinien z niej wystrzelić. W starej latarni na ścianie wisi telefon, z którego możesz sobie zadzwonić do - na przykład - dyrektora muzeum, który odmówił partycypacji w finansowaniu ekspedycji Valemboisa do Amerzone i teraz miga się od odpowiedzi, czemu podjął taką decyzję. Skąd wziąć numer do muzeum? Sam się domyśl. Takie szczególiki nie popychają wprawdzie akcji do przodu, ale świadczą o dbałości autorów, którzy po prostu lubią gracza i widać, że się doskonale bawili przy tworzeniu programu.



Dźwięki też dobrano znakomicie i bardzo trafnie. Zarówno ilustracja muzyczna, jak i oprawa dźwiękowa są pierwszej wody. Nie jest to co prawda Wagner, jak w przypadku RING, ale twórcy AMERZONE też nie mają powodów do wstydu - przeciwnie, muzyka doskonale oddaje nastrój gry. W podziemiach słychać echo i odgłosy spadających kropel wody, na zewnątrz, pośród wydm świszcze wiatr, w dżungli odgłosy są zupełnie niesamowite, a już np. za dźwięki, jakie rejestruje ucho gracza nieopodal czynnego wulkanu dałbym nominację do Oskara. Kto zresztą wie, czy kiedyś nie będzie się przyznawało Oskara w kategorii gier komputerowych? Bo niby dlaczego nie? ■

Amerzone
Microids

Outcast

Inna niż wszystkie?

Nie lubię zaczynać swych tekstów od narzekań - ale chyba nie ma innego wyjścia. Otóż muszę na początek pomarudzić nad niewielką inwencją scenarzystów rozmaitych gier. Chodzi mi głównie o zawiązanie akcji. Sami przyznajcie, że większość nowych gier można tu zakwalifikować do jednego z tych schematów: a) świat po wojnie nuklearnej; b) atakują nas rozmaici Obcy; c) ziemski gwiazdolot dociera do systemu gwiezdnego, gdzie... d) wynaleziono właśnie [tu nazwa tego czegoś] i podczas pierwszej próby wydarzyło się...

UGLY JOE

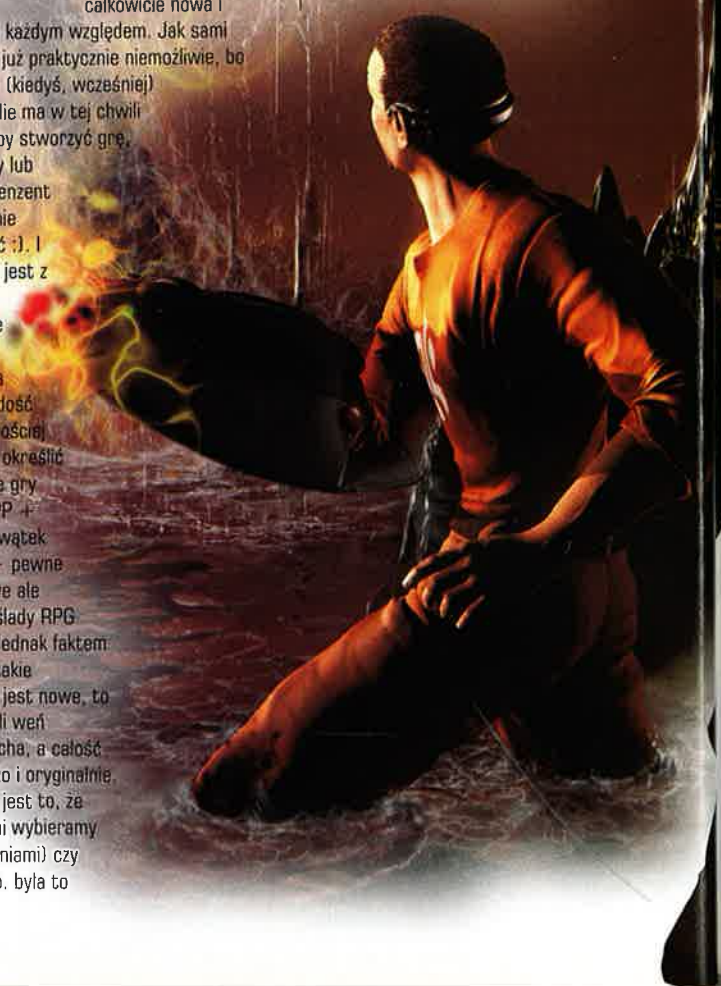
A potem to już z górki; czasem lepiej, czasem gorzej - ale zwykle dość podobnie. Te smętne refleksje wywołała gra Outcast, której beta-wersję otrzymałem właśnie do testów. Autorzy zapowiadali, że takiej gry jeszcze nie było, że przełom, szok itp. Ale początek - niestety - miała standardowy do bólu. Ściślej - wedle schematu „d", czyli: genialny wynalazek i wynikłe zeń problemy. Trochę się zmarszczyłem - na szczęście dalej było już tylko coraz lepiej. Zacznijmy jednak od skrótowo potraktowanej legendy...

Akcja zaczyna się gdzieś w okolicach 2007. W tym to czasie możliwa jest już komunikacja z bliźniaczym nam Uniwersum. Wysłano więc pierwszy próbnik - no i naturalnie musiało pójść coś nie tak. Próbnik uległ awarii (zresztą wskutek akcji istot zamieszkujących ten Wszechświat i raczej niechętnie nastawionych do gości z innego wymiaru). Wcielamy się więc w skórę niejakiego Cuttera Slade, swoją drogą szychy w US Navy S.E.A.L. Nasz cel? Spenetrowanie tego świata i uratowanie trzech zaginionych naukowców plus parę innych rzeczy na dodatek (np. zamknięcie czarnej dziury (black hole), która powstała podczas nieudanego eksperymentu). Los Ziemi (jak zwykle...) zależy tylko od Was! Zresztą nie tylko Ziemi - Cutter został potraktowany w Adelphii (bo tak nazywa się ten równoległy świat) jako mesjasz, zapowiedziany przez proroka, mający do spełnienia pewną mistyczną misję. Czy nie za dużo zadań dla jednego gościa, którego styl bycia przypomina Bruce'a Willisa z filmu Die Hard?

Pisałem już, iż twórcy twierdzili, że gra będzie całkowicie nowa i oryginalna pod każdym względem. Jak sami wiecie, jest to już praktycznie niemożliwie, bo zawsze już coś (kiedyś, wcześniej) takiego było. Nie ma w tej chwili szansy na to, by stworzyć grę, której sprawny lub upierdliwy recenzent nie jest w stanie zaszufladkować :). I dość podobnie jest z Outcast, choć faktem jest, że proces szufladkowania przebiegał mi dość opornie. Najprościej można więc ją określić jako połączenie gry akcji w TPP/FPP + rozbudowany wątek przygodowy + pewne (raczej śladowe ale wyczuwalne) ślady RPG oraz taktyki. Jednak faktem jest, że choć takie połączenie nie jest nowe, to autorzy tchnęli weń ożywczego ducha, a całość wygląda świeżo i oryginalnie. Najważniejsze jest to, że właściwie sami wybieramy (swoimi działaniami) czy chcemy, by np. była to przygodówka wzbogacona o elementy akcji, czy też wręcz odwrotnie. Gra poniekąd dostosuje się do preferencji gracza! Wow.

Innowacyjność gry najszybciej widać po grafice. A to dlatego, że stworzono ją na nieco innych niż zwykle zasadach. Otóż typowa gra 3D (a ściślej: jej grafika) tworzona jest z masy takich „trójkącików" (fachowców proszę o wyrozumiałość, nie każdy jest w tym temacie obłatany, a ja muszę mówić tak, by każdy czytelnik zajarzył o co biega). Z tychże trójkącików składa się wszelkie elementy widoczne na ekranie. Zauważyliście może, że np. gdy jakiś obiekt rozlatuje się w kawałki, to często wyraźnie widoczne są kanciaste (trójkątne lub łączone z trójkątów) „odłamki", sypiące się na wszystkie strony? No właśnie. I jest tak: im więcej takich trójkącików wchodzi w skład czegoś, tym dany obiekt wygląda realistycznej - i tym więcej czasu zużywa procesor na jego poruszenia, obroty itp. (czytaj: tym wolniej chodzi gra). Widać też czasem np. zębate krawędzie ścian, horyzontu, kanciastość przedmiotów (szczególnie gdy dany obiekt ma kształt kuli czy innej zbliżonej do kuli bryły). W Outcast nie zrezygnowano wprawdzie całkiem z polygonów, ale wprowadzono też alternatywne metody tworzenia grafiki 3D (voxel-engine + parę innych patentów). Nie będę Wam robił wykładu na ten temat - w każdym razie od razu chyba widać po obrazkach jej INNOŚĆ? (Dodam tu, że screeny po ściągnięciu wyglądają dużo gorzej niż grafika w grze; nie wiem czemu tak się dzieje - ale się dzieje. Weźcie na to poprawkę - a przecież i tak są one bardzo ładne, prawda?).

Widać też niezwykłą plastyczność otoczenia i niemal praktyczny brak wszelkiej - niezamierzonej! - kanciastości. Nie wiem jak Wam, ale mi styl tej grafiki kojarzy się z akwarelą



Who is who?

Cutter Slade

Wiek:	39
Narodowość:	Amerykanin
Wzrost:	6`2" (około 188 cm)
Stopień:	commander
Kariera:	US Army - (? - 1982) NAVY SEAL - (1983-1988) US Army - (1990, Desert Storm)

Dalsze dane: przykro nam, nie masz uprawnień, aby mieć dostęp do tych informacji. Skontaktuj się z odpowiednią agencją rządową, by uzyskać kod dostępu.

malowaną przez impresjonistę... Mówiąc krótko - w dechę! Warto też nadmienić, że jeśli macie Pentium MMX, to zobaczycie w końcu, co potrafią jego nowe instrukcje... Dodać do tego należy pełną swobodę działań w sferze 360 stopni, postacie animowane za pomocą motion-capture (dokładniej: najnowszej odmiany tej technologii) itd. Z tego, co się orientuję, to max. rozdzielczość gry osiąga 512x384. Może się wydać, że to niewiele - ale poczytajcie końcówkę tego tekstu, gdzie będzie mowa o wymaganiach sprzętowych, i wtedy jeszcze raz to sobie przedyskutujemy. Trzeba jednak dodać, że gdy ma się ustawiony Windows choćby w 800x600, to granie w okienku troszkę jednak irytuje. No ale coś za coś...

Tomb Raider 2 vs. Outcast

	TR2	Outcast
Rendering	polygony	voxele i polygony
Przeciętny obiekt	500 polygonów	1000 polygonów
Max. ilość postaci na ekranie	3	10
Efekty świetlne	brak	są (wiele rodzajów)
Zmiany pogody	brak	deszcz, śnieg, wiatr
AI	na skryptach	dynamiczna, engine GAIA
Scenariusz	linearny	nielinearny
Dialogi z postaciami	nie	tak (głos lub napisy)
Nastawienie NPC	agresywne	zależne od okoliczności

Uwaga: tabelka na podst. materiałów reklamowych producentów Outcast.

Drugą ciekawostką jest pełna swoboda poczynań naszej postaci, czyli nielinearność działań. Gra (w obrębie danego etapu; tych nawiasem mówiąc jest 6, każdy dzieje się w innym świecie) daje nam pełną swobodę działania. Rób co chcesz, idź gdzie chcesz, kombinuj jak chcesz. Nie jest to rozwiązanie często spotykane w światku gier adventure, gdzie najczęściej jesteśmy skazywani na kolejne, liniowe rozwiązywanie kolejnych zagadek; tam jesteśmy wręcz uwiązani na smyczy. Tu nie. Napotkanego osobnika można skopać albo wypytać - albo co tylko chcecie. Jeśli nawet np. zabijecie bez słowa kogoś, kto miał Wam zdradzić cenne informacje - bez strachu. Zdobędziecie je w innym miejscu i w inny sposób. Swoją drogą warto pytać - dialogów jest od groma i trochę. Wedle zapowiedzi, ma ich być około... 20 godzin. Dwadzieścia godzin gadania?! A jednak! Ho ho! Należy też zaznaczyć, że za inteligencję komputerowych graczy odpowiada specjalny, osobny - zaimplementowany w grę - engine, który ma maksymalnie urealnić ich sposób bycia. (GAIA - Game's Artificial Intelligence with Agents). Można więc powiedzieć, że rzadko która rozmowa będzie przebiegać dwa razy w ten sam sposób; że nie będzie można grać na zasadzie: wybierz kolejno odpowiedzi: C,C,A,D - a otrzymasz informacje o bazie wroga. A guzik! Za każdym razem będziecie musieli wybadać danego gościa w inny sposób, wspinając się na wyżyny dyplomacji :). Należy też dodać, że w wielu sytuacjach reakcja wroga będzie indukowana przez nasze poczynania. Np. gość, który miał do nas pozytywny stosunek, gdy będziemy stale i wciąż go obrażać, w końcu się wkurzy i weźmie do bitki. Ale i też możemy przekonać kogoś, kto nas nie lubi, by zmienił swe nastawienie. Można oczekiwać około 20 odmian istot, z którymi można sobie pogadać...

A jak nie mamy chęci, by gadać? No cóż, ustawiamy więc sobie kamerę w trybie FPP i do boju! Nie będę się teraz rozwodził nad arsenałem dostępnym w grze - jest obszerny i nie dotyczy tylko broni (tych jest 6 odmian). Będzie też dostępna masa innych gadżetów (hologramy, okulary rentgenowskie, kompas, wykrywacz ruchu), które w znaczący sposób wpłyną na rozwój akcji. Dodam tylko, że użycie siły powinno mieć miejsce, gdy wszystkie inne metody zawiodą lub też w sytuacji bezpośredniego zagrożenia życia. Jak w życiu :).

Koniecznie trzeba też zauważyć muzykę w grze (audiotracki). Nie dość, że jakieś 60 minut, to jeszcze w wykonaniu moskiewskiej orkiestry symfonicznej. I nie śmiać mi się! Rosyjscy filharmonicy cieszą się na świecie zasłużoną sławą; a jeśli po wysłuchaniu kilku tematów nie zgodzicie się z tą opinią, to znaczy że macie 3-ci stopień muzykalności (czyli odróżniacie kiedy grają - a kiedy nie). Muzyka jest... ech, nie będę używał tu tych słów, które cisną się na usta, bo i tak musiałbym je wykropkować. (Naturalnie użyte są w jak najbardziej pozytywnym znaczeniu!).

A jakiż to sprzęt trzeba mieć, by zagrać w to cudo? Cóż, jak najlepszy :). Tym niemniej taki sensownie minimalny konfig to zdaniem autorów: P200 MHz, 32 Mb RAM SVGA, karta grafiki high-color (16-bit), CDx4, Windows 95/98. Inna rzecz, że na P166 MMX też dało radę grać (18 fps).

A optymalna konfiguracja? P2 300 Mhz, 64 Mb Ram, Cdx8, kartę muzyczną z porządnym dźwiękiem 3D, joy z feedbackiem... Zauważcie, że nie ma tu ani słowa o akceleratorach! I tak jest - nie trzeba dopalaczy. Powiem więcej - gra chodzi tylko w trybie software'owym i w ogóle nie korzysta z dopalek (wynika to z jej voxelowego engine). Kurczę, czy powiedzielibyście to na podstawie screenów? Ja nie! Gdyby (jednak) obsługa akceleratorów była zaimplementowane w grę i tym samym można by było grać w trybie pełnoekranowym... aż się boję myśleć. Lecz cóż - to tylko marzenia. No co tu gadać - ja i tak czekam na pełną wersję. Wersja beta, w którą miałem przyjemność grać, miała jeszcze sporo bugów typu „przenikanie przez ściany" itd. (oraz tylko dwa levele do przejścia). Myślę jednak, że finalna wersja będzie jednym z tegorocznych hitów! A do premiery już ponoć niedaleko... Zapamiętajcie ten tytuł. ■

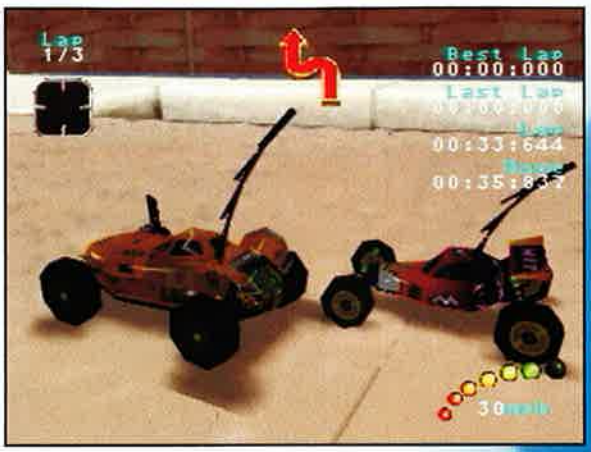
Outcast
Infogrames

Re-volt

Zabawki na baterie

Wyścigi samochodowe kojarzone są przede wszystkim z opływowymi kształtami (samochodów, nie kibicek - choć po prawdzie oba te widoki bardzo dobrze się ze sobą komponują...), wielkimi ryczącymi silnikami oraz swądem palonej gumy. Ale to przecież nie wyczerpuje wszystkich możliwości, jakie dają swym fanom cztery kółka. Jedną z bardziej znanych "historii alternatywnych" jest chociażby seria MicroMachines, gdzie w roli głównej występują wozy jakby nieco mniejsze, aczkolwiek mogące dzięki temu odbywać zapierające dech w piersiach podróże wokół kuchennego blatu.

Po prawej:
Małe wcale nie znaczy wolne czy mało ekscytujące!!!

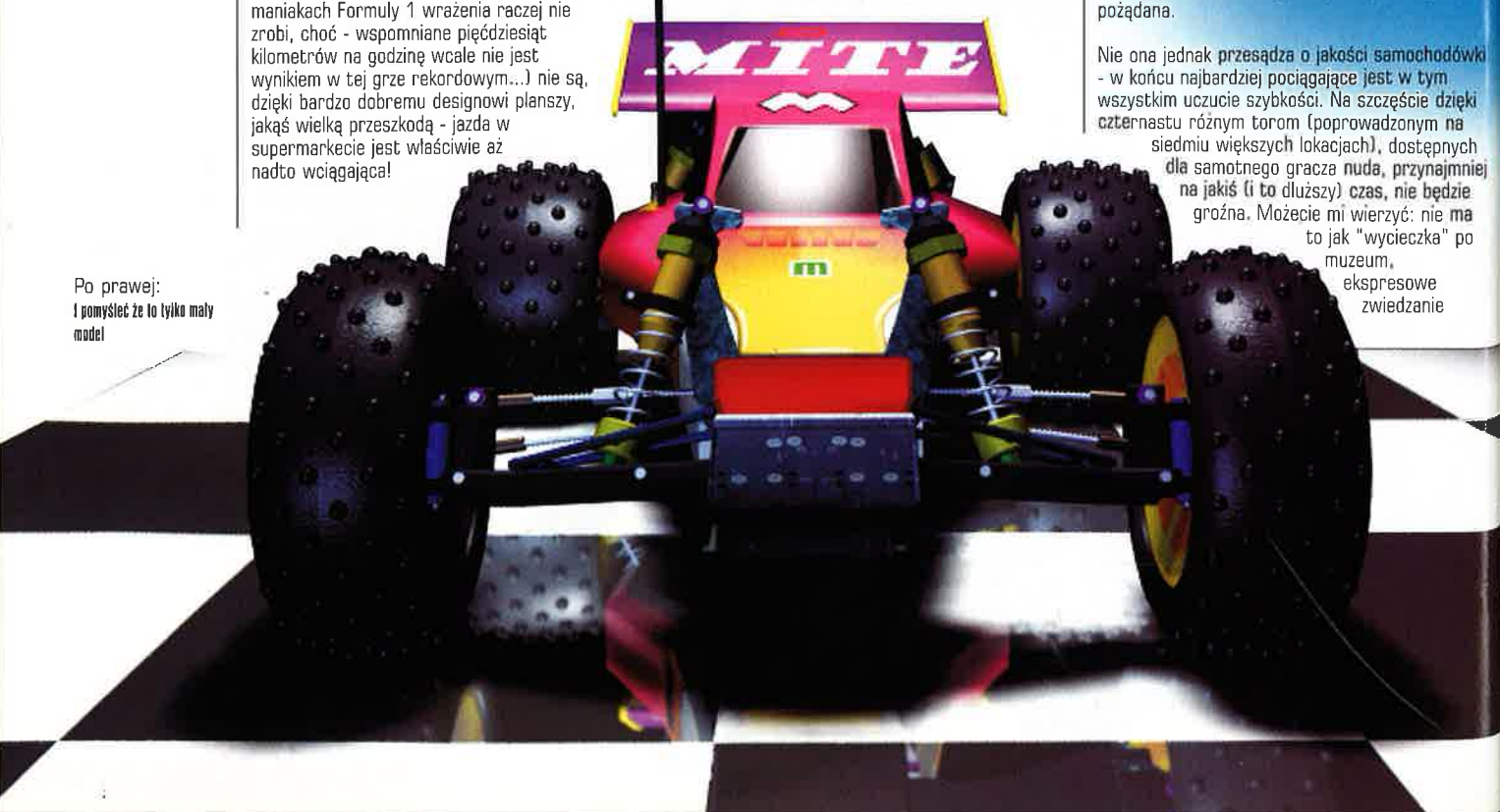


McDrive

Rozbebeszona przez nas w tym tekście samochodówka z Acclaima koncentruje się wprawdzie na maszynach stojących w "ligowej" hierarchii sportów motorowych nieco wyżej od wspomnianych przed chwilą "resoraków", ale mimo wszystko w rolach głównych nadal występują jedynie zabawki. Co jednak nie znaczy, że ich "przygody" są przez to mniej pasjonujące! Owszem, pierwsza myśl pojawiająca się w głowie samochodziarzy po usłyszeniu, że bohaterami tego dzieła są zwykle (przynajmniej obecnie, bo kiedyś mógł być to jedynie obiekt westchnień osobników dysponujących wujkami na zachodzie) radiowo sterowane samochodziki na baterie, to zazwyczaj wirtualny uśmiech pobłażania, ale w tym akurat przypadku o jakimś nieudolnym naśladownictwie "większych" nie ma mowy! Nawet marne prędkości osiągane przez naszych antenkowych bohaterów (te 30 mil na godzinę na maniakach Formuły 1 wrażenia raczej nie zrobi, choć - wspomniane pięćdziesiąt kilometrów na godzinę wcale nie jest wynikiem w tej grze rekordowym...) nie są, dzięki bardzo dobremu designowi planszy, jakąś wielką przeszkodą - jazda w supermarkecie jest właściwie aż nadto wciągająca!

Ufff, tak sobie tutaj radośnie, szastając wykrzyknikami na prawo i lewo, pokrzykuję, a przecież na dobrą sprawę nie miałem jeszcze nawet szansy, by pobawić się jakąś pełną wersją Re-Volta. No, eeee, właściwie wszystko się tutaj zgadza, tylko że, eeee, na szczęście nie do końca - to, co dotarło do redakcji dało się bowiem bez większych problemów (nie licząc gryzienia się z VooDoo 2...) odpalić, a po odpaleniu działało wręcz znakomicie! Przynajmniej te części gry, które zostały już zaimplementowane, czyli wyścig w pojedynkę z komputerem oraz jazda na czas, dające całkiem ekscytującą próbkę wrażeń, które towarzyszyć będą mistrzostwom czy też (znacznie istotniejszym z emocjonalnego punktu widzenia) ściganiu się z innymi maniakami. A tutaj akurat jest czego oczekiwać: dwanaście rzężących na najwyższych obrotach silniczków elektrycznych może stać się nawet znacznie przyjemniejsze dla uszu niż podobna orkiestra w wykonaniu większych braci naszych zawodników! Tym bardziej, że nie mamy w tym wypadku do czynienia z przesłaniającymi widoki chmurami spalin. Zdaję sobie wprawdzie sprawę, iż dla większości osobników miłujących się w zapachu smarów równie istotny jest i zapach samej benzyny, ale w dobie wszechobecnej political correctness taka dodatkowa ekologiczna reklama jest mimo wszystko jak najbardziej pożądana.

Nie ona jednak przesądza o jakości samochodówki - w końcu najbardziej pociągające jest w tym wszystkim uczucie szybkości. Na szczęście dzięki czternastu różnym torom (poprowadzonym na siedmiu większych lokacjach), dostępnych dla samotnego gracza nuda, przynajmniej na jakiś (i to dłuższy) czas, nie będzie groźna. Możecie mi wierzyć: nie ma to jak "wycieczka" po muzeum, ekspresowe zwiedzanie

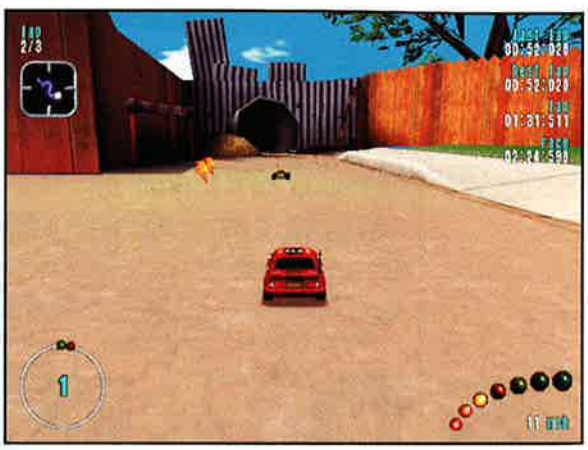


Po prawej:
I pomyśleć że to tylko mały model

jakiejś willowej okolicy, czy wspomnianego już supermarketu. Jeśli jednak mimo wszystko komuś będzie tego za mało, to nic nie stoi na przeszkodzie, by wykazać się własną kreatywnością i... skorzystać z mającego stanowić integralną część gry edytora! Wprawdzie jego wprowadzenie, zwłaszcza jeśli spojrzy się na plansze, wydaje się dość nieprawdopodobne - są one bowiem dość urozmaicone, a dodatkowo całe otoczenie stworzone jest w trzech wymiarach - ale w informacjach prasowych jak wół stoi, że taki smakowity kąsek będzie gratisowo do tego tytułu dodany! Jeżeli nikt się z tego ostatecznie nie wycofa, to długowieczność Re-Volta można będzie przyjąć jako pewniak - przy olbrzymiej grywalności obecnej już w becie i dostępowi do nowych planszy, którą taki edytor zapewni, przyszłość rysuje się w barwach iście różowych!

To jednak nie wszystko, gdyż na dokładkę otrzymujemy jeszcze cztery specjalne areny do gier zespołowych i aczkolwiek najprawdopodobniej także w trybie multiplay będzie się można ścigać bardziej pokojowo, na normalnych trasach, to jednak wyraz "arena" kojarzy się raczej jednoznacznie - a w dodatku niezbyt pacyfistycznie. Wprawdzie i zwykłe ściganie się, o czym jeszcze nie zdążyłem wspomnieć, tak stuprocentowo pokojowe nie jest, ale przy normalnych torach można mieć przynajmniej nadzieję (znajdującą zresztą potwierdzenie w niejednych redakcyjnych testach), iż przekroczenie linii mety na pierwszym miejscu będzie jednoznaczne z zajęciem najwyższego miejsca na podium. Nawet pomimo faktu, iż na torach rozmieszczono całkiem pokaźną liczbę symbolicznych błyskawic, które można, a nawet trzeba zbierać. Za tymi "niewinnymi" symbolami kryje się bowiem coś, co można by, z braku lepszych określeń, nazwać szybkozmienną super-znajdźką. Innymi słowy, podniesiony power-up ładuje w jednym z okienek ekranowego HUDa i zaczyna dość szybko zmieniać swoje właściwości, a co, z nich wykorzystamy, zależy tylko i wyłącznie od naszych chęci tudzież refleksu - w końcu trzeba jeszcze w odpowiednim momencie nacisnąć klawisz odpowiadający za aktywację... Część z nich jest oczywiście jak najbardziej pokojowa i odpowiada na przykład za taki mały elektryczny zamiennik dużej turbosprężarki, ale nie wszystkie z nich zostały tak dobrze wychowane. Wśród tych bardziej przydatnych przedmiotów znajduje się bowiem taka chociażby miniaturowa rakieta, której jedynym sensownym zastosowaniem jest (jak można się domyślać) posłanie jej do przodu. Oznacza to oczywiście, iż pięcie się w górę stawki nie zawsze musi być tak "czyste", jak to było do tej pory w tym tekście przedstawiane. Z drugiej jednak strony nie należy sobie wyobrażać, iż wystarczy porozwalać wszystkich współuczestników zabawy na torze, by stać się ostatnim jeżdżącym o własnych siłach, a tym samym zająć najwyższe miejsce na podium. Co to, to nie! Nasze bolidy są bowiem (przynajmniej w trybie single beta-wersji, która do nas dotarła) niezniszczalne, a co za tym idzie - jedynym realnym zyskiem z trafienia innego wozu w tylną oś jest jego czasowe spowolnienie - spowodowane najczęściej jego nieoczekiwanym rzutem na pobocze tudzież nagłym zwrotem wcześniej uprawianego kierunku jazdy. Samo istnienie aren sugeruje jednak to, co i ja sam wcześniej sugerowałem, a mianowicie, że te pokojowe reguły współżycia mogą zostać nieco w przyszłości zmienione, przynajmniej w odniesieniu do zabaw grupowych. Niestety, póki co oficjalnych potwierdzeń tych domysłów brak. Może zresztą wcale nie jest to aż tak wielką sprzecznością, na jaką z początku wygląda? W końcu do sensownej walki na arenie nie trzeba aż tak wiele. Wystarczy jedynie uniemożliwić ponowne ustawianie bolidów na trasie: wywrócenie wrogów wcale nie jest bowiem tak trudne, jak w świecie większych maszyn, a nie kłóci się przy tym z image beztroskiej zabawy samochodzikami na baterie. No a widok bezradnie kręcącego kółkami przeciwnika wcale nie sprawia mniejszej satysfakcji, niż jego zupełne rozczłonkowanie uzupełnione ukrywającym szczegóły powybuchowym grzybkiem.

Dla atmosfery dobrej zabawy obecnej w Re-voltcie bardzo istotne są, oprócz już przedstawionych, jeszcze dwie inne jej cechy - a właściwie nawet trzy, gdyż jedna z nich wprawdzie się przez tekst jakoś tam przewija, ale jeszcze oficjalnie z cienia nie wyszła. Jest nią bowiem pokaźna liczba dostępnych dla gracza bolidów. O liczbie tras już wspominałem, a o autach nie, mimo iż to właśnie za ich sterami przyjdzie nam siąść! Cóż, spieszę to naprawić. Według oficjalnych przedpremierowych danych ma ich być dwadzieścia osiem, w tym nawet tak egzotyczne modele jak latający talerz jeżdżący na czterech kółkach! Dysponuje on niesamowitym wprost przyspieszeniem, ale niestety bardzo ciężko go kontrolować i depnięcie na gaz kończy się w większości wypadków leżeniem na plecach... Są też oczywiście i bardziej tradycyjne wózki - zarówno modele terenowe, jak i wyścigowe. Każdy z nich wyposażono w króciutką metryczkę, choć bez niej także można dojść do wniosku, że nisko zawieszona wyścigówka raczej się na bardziej pofałdowany teren nie nadaje. Aczkolwiek, przy pewnej wprawie... Przecież o zerwanie zawieszenia czy porysowanie podłogi nie musimy się obawiać - jedyną realną przeszkodą jest jedynie łatwość prowadzenia się danego modelu w oczekującym nas terenie. Kolejną jeszcze nie wymienioną cechą jest dobry engine, stojący za wszystkimi wygibasami uprawianymi przez nasze bolidy na torze. Cóż, po prostu prowadzi się je w pełni naturalnie - przy przełączeniu na widok ze zderzaka można nawet odnieść wrażenie, iż to nie samochody są małe, a jedynie ktoś miał problemy z tożsamością przy budowie tras... Wprawdzie widok długich, kiwających się na boki antenek dość szybko sprowadza nasze domysły na właściwy tor, ale - wcale nie umniejsza to przyjemności z jazdy, a podskoki na nierównościach nadal sprawiają taką samą przyjemność, co wcześniej. Ostatnim z wielkich pominiętych jest sposób rozgrywki. Jak to bowiem ostatnimi czasy bywa, wcale nie dostajemy wszystkiego od razu. Kolejne tory tudzież bolidy zostają nam udostępniane w zależności od naszych postępów w grze, co bardzo skutecznie przykuwa do ekranu monitora - choć ciekawość mimo wszystko nie jest najważniejszym powodem za tym stojącym...



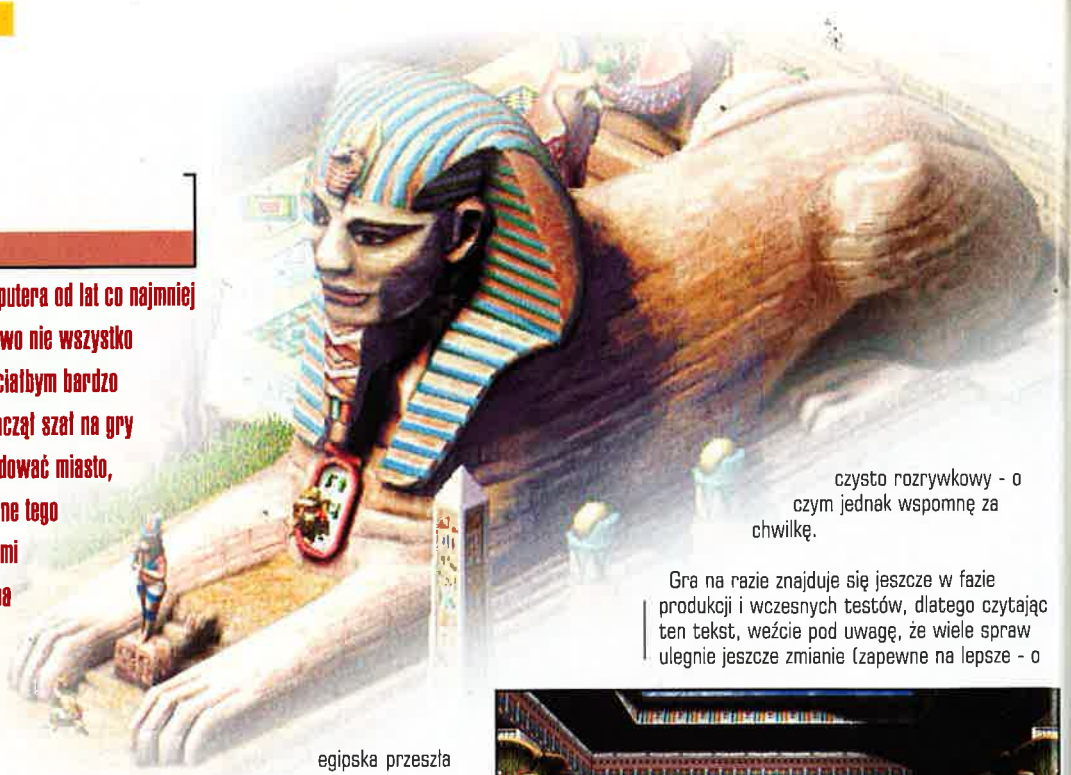
U góry:
Wyścig po podwórku nabierają zupełnie nowego wymiaru

Podsumowanie, jak to w tym dziale bywa, ostatecznej oceny zawierać nie może, bo w końcu nie mieliśmy dostępu do pełnego tytułu, a do jego publikacji wiele jeszcze może się zmienić, ale... Przyjmując sprawdzające się w większości przypadków założenie, iż wszelkie zmiany pójdą w kierunku "na lepsze", można się już zająć niecierpliwym oczekiwaniem. Oby jak najkrótszym... ■

Re-volt
Acclaim www.acclaim.net

Pharaoh

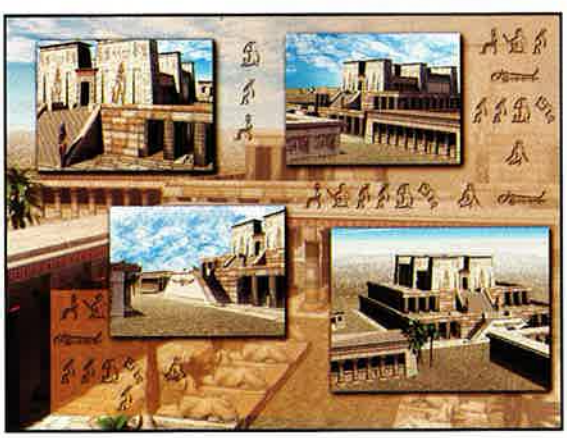
Perła Afryki...



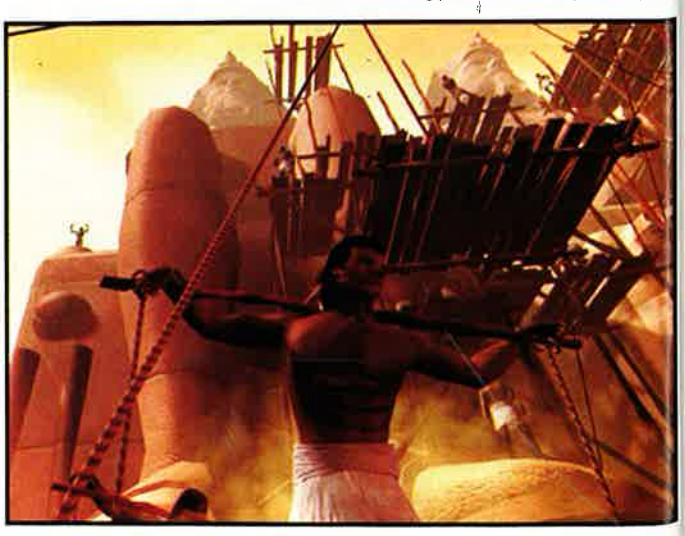
Jestem posiadaczem komputera od lat co najmniej dziesięciu, więc mam prawo nie wszystko dokładnie pamiętać. A chciałbym bardzo przypomnieć sobie, kto zaczął szał na gry pozwalające graczowi budować miasto, własną cywilizację czy inne tego typu 'wynalazki'. Wydaje mi się, że pierwszy był chyba Maxis, który (jak wiecie) stworzył rewelacyjną gierkę pod tytułem Sim City. Od momentu ukazania się tego tytułu minęło już wiele lat i współczesne komputery mają 'nieco' więcej mocy niż rewelacyjne wtedy C64. Więcej mocy - to większe możliwości, a obserwowanie tego na przykładzie gier wzorujących się w pewnym sensie na S.C. to dla mnie czysta przyjemność.

YASIU

Dlatego też z pewną niecierpliwością zasiadłem za komputerem, na którym za chwilę ruszyć miała nowiutka gra - dzieło ludzi odpowiedzialnych m.in. za serię Caesar - Pharaoh. Założenie gry jest proste jak budowa piramidy, trzeba bowiem zająć się budową wielkiej egipskiej metropolii za czasów faraonów. Zaczynając od kilku biednie wyglądających chatek, gracz, po pewnym czasie, stanie przed niełatwym zadaniem wybudowania piramid, olśniewających świątyń i innych rzeczy, dzięki którym cywilizacja egipska przeszła do historii. I jeśli już w ogóle wspominam o tej dziedzinie nauki, to niezbyt ładnie było by z mojej strony, gdybym zapomniał o historycznych nawiązaniach w grze. Celem autorów było bowiem sprowadzenie historii na ekrany naszych domowych komputerów. W tym celu przez naprawdę długi czas studiowali materiały źródłowe dotyczące Egiptu, a efektem tych działań jest ta właśnie gra, którą można właściwie nazwać symulacją życia starożytnych Egipcjan. Nie myślcie jednak, że była to sprawa prosta - o wielu aspektach życia tamtych ludzi można jedynie spekulować, ale dzięki temu gra oprócz wartości niejako edukacyjnej ma również wymiar czysto rozrywkowy - o czym jednak wspomnę za chwilkę.



U dołu:
Przepraszam... którędy na lotnisko?



Gra na razie znajduje się jeszcze w fazie produkcji i wczesnych testów, dlatego czytając ten tekst, weźcie pod uwagę, że wiele spraw ulegnie jeszcze zmianie (zapewne na lepsze - o ile to jeszcze możliwe). Jednak nawet to, co już jest, pozwala na stwierdzenie, że naprawdę wielu graczy po prostu utopi się w tym magicznym świecie małych ludków, którzy żyją sobie spokojnie, nieświadomi tego, że ich losami kieruje ktoś z całkiem innego świata, z całkiem innych czasów. Może się jednak zdarzyć, że podobna rzecz wystąpi u gracza - mnogość detali i faktów może sprawić, że on sam przeniesie się do skwarnego Egiptu i nie wierząc własnym oczom, poznawać będzie świat tak dla nas obcy, a zarazem tak ciekawy.

A czego może się gracz spodziewać; co znajdzie na tej jednej płytce, nie licząc wspaniałej grafiki i dorównującego jej dźwięku? Ano jest tego całkiem sporo. Po pierwsze będzie mógł budować wielkie egipskie monumenty, takie jak

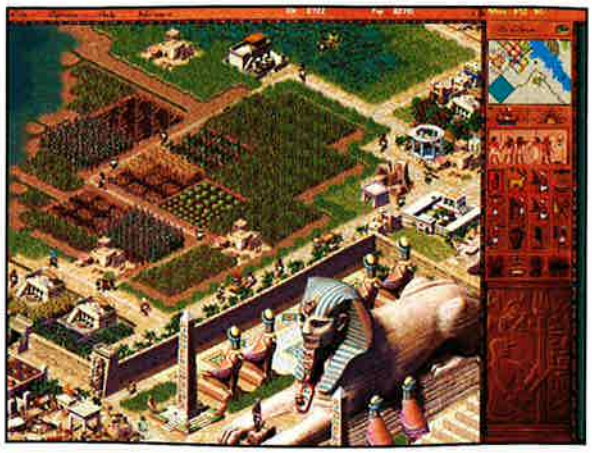
piramidy, Sfinksa, świątynię w Luksorze. Oprócz nich - które niejako są celem gry - budować będziemy również rzeczy bardziej przyziemne: domostwa, szkoły, targowiska, drogi itp. Oczywiście ludzie nie będą nic budować - może poza lepiankami - jeśli nie będą mieli co jeść. Trzeba więc budować farmy, szkolić myśliwych czy też handlować z sąsiadami. Tak jak cała reszta, również ta część gry ma solidne historyczne podwaliny. Ot chociażby taka prosta (a raczej zakręcona) rzecz jak wielki strumyk zwany Nilem. Jeśli pamiętacie choć trochę lekcje historii z podstawówki, wiecie, że był on świętą rzeką Egipcjan z wielu powodów, a jednym z nich było jedzenie. Nil co roku wylewa się ze swojego koryta i zalewa wszystkie okoliczne tereny, użyźniając je przy okazji naniesionym mułem. Egipcjanie wykorzystują to i wszelka uprawa roli ma miejsce właśnie na tychże terenach. W Faraonie nie zapomniano rzecz jasna o tak ważnym aspekcie życia tamtych ludzi, więc co roku Nil wylewa, a gracz musi nauczyć się z tego korzystać.

Mało Wam jeszcze? No to dobrze, bo to nie koniec wszystkich ciekawostek, które autorzy zawarli w grze. Dzięki wspomnianej już ciężkiej pracy nad źródłami historycznymi, pod naszymi rozkazami znajdzie się autentyczne egipskie społeczeństwo. Krążąc ulicami naszego miasta i oglądając te kolorowe (i trochę mniej) tłumy, możemy spotkać przedstawicieli praktycznie każdej klasy społecznej, każdego zawodu jaki istniał w Egipcie. Zabiedzeni robotnicy (fellachowie) pracują ciężko na polach, a w tym czasie gdzie indziej ciężko pracują pisarze (skrybi), nauczyciele, tancerze i tancerki, kapłani, cyrkowcy, rzemieślnicy, myśliwi, wojownicy - no po prostu wszyscy ci, dzięki którym kultura i cywilizacja egipska była taka, a nie inna. Obowiązek recenzenta każe mi w tym momencie wspomnieć o jednej ważnej rzeczy: a mianowicie możliwości awansu społecznego każdego mieszkańca. Może on najzwyczajniej w świecie dorobić się i ze zwykłego wyrobnika stać się posiadaczem wielkich bogactw - rzecz ciekawa nieprawdaż?

Jak w każdej tego typu grze, bardzo ważnym elementem są szeroko pojęte działania wojskowe. Jak nietrudno się domyśleć, w tak dopracowanej produkcji jak Pharaoh, nie mogło ich zabraknąć. Walka nie jest wprawdzie głównym elementem gry, ale nie można zapominać o utrzymywaniu armii - zarówno lądowej jak i floty. Jednostki lądowe - takie jak piechota czy rydwany - oprócz rozwiązań czysto siłowych, będą również wykorzystywać wszelakie zdobycze ówczesnej nowoczesnej techniki, czyli katapulty, tarany i inne machiny służące do robienia krzywdy. Równie rozbudowana jest "wodna" część armii - rodzajów statków do wyboru będzie co niemiara.

A wojen nie braknie. W miarę jak porastamy w piórka (albo papirus?), nasze bogactwo będzie przyciągać różnego rodzaju podejrzane elementy. Trzeba będzie stawić im czoła, bo najważniejsze jest to, aby nasz bóg i władca - faraon - posiadał adekwatne dla swej wielkości miejsce spoczynku. Zaczynać jednak będziemy skromnie - na kawałku pustego terenu, gdzieś na brzegu Nilu. Na początku powstanie tam kilka chatynek, a piaszczysta droga będzie prowadzić gdzieś w świat. Z czasem do tych kilku budyneczków przybywać będą prefektury policji, bazary, spichlerze, szkoły, świątynie... Byle bez przesady i po kolei, gdyż nadmiar jak wiadomo szkodzi. A tego można się naprawdę obawiać - gdy pierwszy raz uruchomiłem tę gierkę stwierdziłem, że nie dla mnie tutoriale, zacznę od razu od kampanii. Szybko musiałem jednak zmienić zdanie, zostałem bowiem przytłoczony ilością dostępnych do budowania struktur i mnogością możliwości działania. A żeby miasto rozwijało się prężnie, nie można pochopnie budować wszystkieg,o co nam się podoba - to po prostu nie ma sensu i jest stratą pieniędzy. Nie wiem, jak będzie wyglądała instrukcja do Pharaoh, ale w chwili obecnej niezbędne jest skorzystanie z tutoriala, który to zresztą jest jednym z najlepszych, jakie zdarzyło mi się dotąd widzieć.

Wybierając tę opcję, możecie mieć pewność, że komputer poprowadzi was prawie za rączkę, od początku aż do momentu, gdy będziecie właściwie gotowi robić wszystko samemu. Tak więc dowiemy się, gdzie budować pierwsze domy, jak projektować drogi, jak zabezpieczyć się przed pożarami. Gdy zrobimy to wszystko, przyjdzie czas na zajęcie się mieszkańcami - tym jak ściągnąć nowych oraz jak sprawić, żeby starym żyło się dobrze. Dobrze zaprojektowane miasto to przecież ludzie i budynki zespoleni w całość.

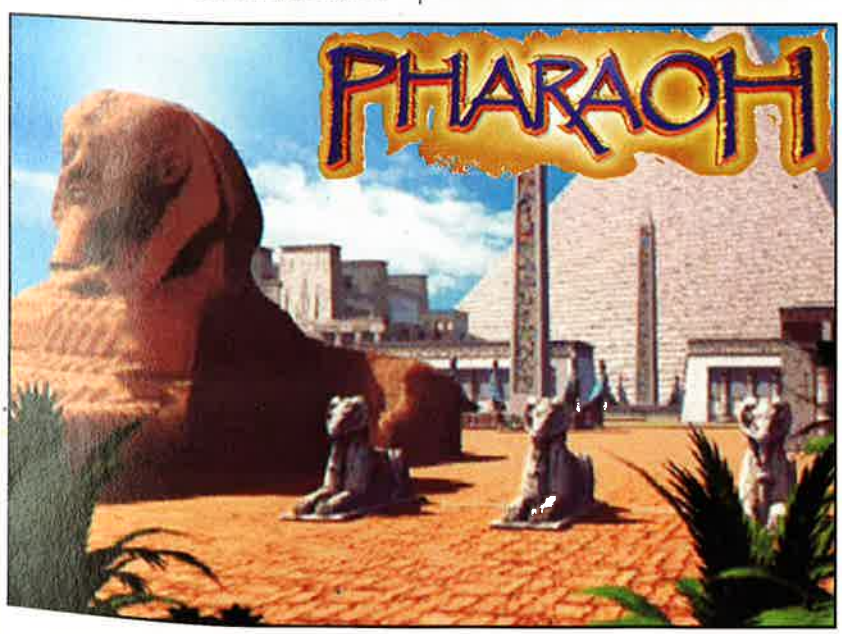


Grając w Pharaoh zobaczymy Egipt nie wydając pieniędzy na wycieczkę i tabletki przeciw biegunce

I do tego właśnie celu dążyć będzie gracz przez trzy - składające się z około 30 scenariuszy każda - mniejsze kampanie lub jedną łączącą wszystkie w całość. Z tego, co mogę wnioskować po kilku godzinach spędzonych nad grą, ukończenie ich wszystkich zajmie niewiele mniej czasu, niż zbudowanie całego imperium egipskiego. Dlatego też dla mniej cierpliwych autorzy umieścili w grze opcję 'build city', dzięki której będziemy mogli od podstaw zbudować sobie miasto, nie martwiąc się o takie szczegóły jak cel misji itp. Najważniejsze w tym wszystkim jest jednak to - przynajmniej według mnie - że pomimo tak wielkiej ilości szczegółów i powiązań między poszczególnymi elementami gry, jej obsługa jest bardzo prosta. Wszelkie operacje wykonuje się tylko i wyłącznie za pomocą myszy, a uzyskanie informacji o jakimkolwiek budynku czy mieszkańcu miasteczka jest jedynie kwestią jednego kliknięcia. Tak więc jeśli gra we wczesnej fazie produkcji jest tak przyjazna dla użytkownika, po finalnej wersji można się spodziewać praktycznie tego samego. Z tego co mi wiadomo, jedyna znaczniejsza różnica pomiędzy betą i wersją finalną to 'zaimplementowanie' tak ważnych dla Egipcjan bóstw oraz ich wpływu na społeczeństwo - czyli dojdzie wątek religijny.

Jeśli do tego wszystkiego dodam jeszcze, że Pharaoh powala również swoim wyglądem i udźwiękowieniem, będziecie już chyba wiedzieć, że na tę grę naprawdę warto czekać. ■

Pharaoh
Impressions



Savage Arena

Sport ekstremalny

Pod koniec XXI wieku Ziemia przeżywa najpoważniejszy kryzys społeczny i ekonomiczny w swej historii. Szerzy się głód, nadużywanie narkotyków oraz przemoc, a rząd jest skorumpowany i niedołężny. W tym czasie japońska korporacja NKD publikuje szczegóły Projektu Geosfery. Są to olbrzymie hemisferyczne i samowystarczalne, izolowane strefy, w obrębie których życie ma powrócić do pierwotnej, nieskażonej postaci - środowiska w których mógłby ponownie zamieszkać człowiek. Na początek powstaje dziesięć geosfer, w których znalazła się elita intelektualna Ziemi.

CZARNY IWAN

Poza sferami nadal panuje jednak rozkład i degrengolada, pozbawione praw jednostki walczą o przetrwanie. Nawet bossowie mafijnego świata zauważają postępującą zapaść, wprowadzają więc rozrywkę dla mas - grę, w której można wygrać przetrwanie pod postacią żywności, uzbrojenia, narkotyków i czego tylko jeszcze dusza zapragnie. Tak powstała właśnie Savage Arena. Gwałtowna, szybka i posiadająca niewiele zasad, brutalna gra staje się dla wielu celem życia. Nawet władcy geosfer zauważają ten fenomen i pod naciskiem opinii publicznej, która domaga się rozrywki, powołują do życia własne drużyny. Powstają zawodowe teamy, na które przeznacza się ogromne sumy, jednocześnie poza geosferami trwa równie zażarta walka między drużynami próbującymi wydostać się ze swojego ciasnego świata...

Po prawej:
Podanie piłki może powodować stres i konflikty na boisku.

Zwolennicy piłki kopanej, ewentualnie rugby lub piłki ręcznej być może znaleźliby w Savage Arena echa tych pierwotnych sportów. Inkowie niegdyś też rozgrywali podobne mecze, tyle, że lecąca piłka mogła nawet zabić obrońcę, a niezależnie od takich przypadkowych zdarzeń, przegrani tracili życie na ołtarzu. Jak widać, pomysł nie jest niczym nowym, a nawet ma podłoże historyczne. Swoją drogą, Savage Arena nie jest pierwszą grą, gdzie wielcy, opancerzeni faceci walą się po łbach. Wieki temu grałem na Amidze z zbliżoną koncepcyjnie grę, gdzie oprócz wyniku meczu, rozstrzygające znaczenie miała ilość ściętych głów w trakcie meczu. Oczywiście była to jeszcze dwuwiarowa produkcja, ale gdy tylko zobaczyłem Savage Arena, od razu nasunęło mi się tamto, mile wspomnienie:).

Savage Arena rozgrywa się jednak w odległej przyszłości, tak więc cała otoczka, włącznie z menu gry, stara się porazić odbiorcę masą cybernetycznych akcentów. W menu są to wibrujące dźwięki siłowników, buczenie pól siłowych, ogólnie mówiąc kakofonia zgrzytów, których nie powstydziłby się Robocop lub fabryka ciągników rolniczych Ursus. Przekaz audio wzbogaca video, który udowadnia nam, że technika znacznie rozwinęła się przez te 100 lat. W każdym razie, po chwili zostaniemy eksportowani na ekran gry. Jest to poniekąd standardowe boisko z dwiema ośmioosobowymi drużynami (+ 8 rezerwowych dla każdej ze stron). Bramkę stanowi pole siłowe, podobnie jak bandy. Mimo, że zawodnicy mają sylwetki troglodytów, poruszają się bardzo zwinnie, a gra toczy się naprawdę szybko. Każda drużyna próbuje umieścić piłkę w bramce przeciwnika, stosując dowolne środki, czyli np. ekstremalną przemoc oraz uśmiercanie jako „żywotne" składniki taktyki rozrywki. Zabijanie nie jest wbrew pozorom, tylko zabawą, ale może pozbawić drużynę przeciwną zawodnika w kwarcie meczu i doprowadzić do uzyskania zabójczej przewagi punktowej.

W Savage Arena rozpoczynamy grę, rozgrywając mecze z drużynami lokalnymi. Wygrana to awans i przeniesienie do ligi (League Game). Oznacza to jednak zgodę na działania menedżerskie, których po prostu trzeba się podjąć, jeżeli chcesz wygrywać. Można także rozgrywać grę w trybie Tussle (Bijatyki), gdzie dostępne są wszystkie drużyny. Gra podzielona jest na cztery kwarty (ich długość można oczywiście ustalić w opcjach). Jak łatwo się domyślić, wygrywa drużyna z największą ilością punktów na koncie. W zależności od miejsca, z którego został oddany strzał, można uzyskać od 1 do 5 punktów. Nie jest to oczywiście ani łatwe, ani proste. Komputerowy przeciwnik jest bardzo wymagający, a gra zasadza się na niezłej orientacji i zmusza do podejmowania błyskawicznych decyzji do co taktyki gry. Mecz może przebiegać na wiele różnych sposobów. Niekiedy zagrania przypominają bardzo futbol amerykański. Kilku zawodników wiąże walkę

Ocena: 8

Plusy:
- dobra grafika
- niezła muzyka
- rozbudowany panel opcji
- spora grywalność
- dużo aren

Minusy:
- różne nie rzucające się w oczy drobiazgi

zakapiorów z drużyny przeciwnej (oczywiście to zadanie należy do Ciebie). W tym momencie podajesz piłkę do tyłu i do skrzydłowego, który pędzi przy linii boiska. Jest to tylko jeden z dziesiątków wariantów, które możesz wykorzystać w trakcie gry. Mówiąc inaczej, Savage Arena to gierka bardzo wszechstronna i jak na mój gust znacznie ciekawsza, niż klasyczny symulator piłki nożnej (oczywiście, porównanie nie jest do końca trafne). Nawet takie elementy jak ładowanie gościa łańcuchem po łepetynie można wprowadzić do gry jako element zagrania taktycznego:). W opcjach umieszczono całą masę parametrów, dzięki którym rozgrywka może zmieniać się ze skrajnie krwawej bijatyki (praktycznie bez zasad) w grzeczny mecz towarzyski bez kropli krwi.

Musicie wiedzieć, że dodatkowym elementem komplikującym grę jest możliwość używania broni. Na początku każdej Bijatyki (Tussle) można dokonać konfiguracji specjalistycznego sprzętu. W grze dostępne są trzy rodzaje środków ofensywnych: Pistolety (Guns), Bomby (Bombs) i Piły łańcuchowe (Chainsaws). Pistolety to broń skuteczna i błyskawiczna w działaniu. Zawodnik osłabiony o 20% staje się znacznie mniej wartościowy dla drużyny przeciwnika. Również przypadkowe starcia mogą znacznie prędzej zakończyć się jego śmiercią. Gracz musi więc stale kontrolować kondycję swoich zawodników, osłabieni mogą znacznie wpłynąć na wynik meczu. Kolejna zabawka: bomby - nie są może szczególnie widowiskowe w działaniu, ale upuszczone we właściwym momencie mogą zatrzymać obronę albo przynajmniej pozwolą ją ominąć. Poza tym niekiedy mogą przynieść więcej szkody niż pożytku, w strefie ich rażenia może przecież znajdować się zawodnik z naszego teamu.

U dołu:
Czy ktoś widział piłkę!?

Zawsze niezawodny jest natomiast łańcuch i pięści. Jeżeli twój zawodnik jest silniejszy, może zadać przeciwnikowi naprawdę dużego bobu. Facet zacznie pluć krwią i już do końca kwarty będzie „słaniał się na nogach". Każdego z zawodników charakteryzuje aż siedem zmiennych parametrów, umiejętności (zmieniają się one w wyniku szkolenia lub odniesionych ran): podawania/strzelanie, wytrzymałość/siła, szybkość/ruchliwość, mentalność. Tak jak w rasowym symulatorze piłki nożnej, gracz ma do dyspozycji Obszar Zarządzania Drużyną, gdzie może, a nawet musi zająć się szkoleniem, leczeniem swojego teamu.

Dokonujemy tego poprzez przypisanie danemu zawodnikowi priorytetu szkolenia w danej umiejętności. Każdy zawodnik posiada cztery belki stanu oraz belkę obrażeń. Kolorki, w którym są owe wykresy, obrazują jednocześnie stan zawodnika. Z poziomu Obszaru Zarządzania ustalimy także jedną z sześciu dostępnych formacji. Każdy zawodnik posiada domyślną pozycje w grze, jest ich dokładnie sześć: bramkarz, obrońca, skrzydłowy, stoper, napastnik, środkowy. Pozycja zawodnika jest obrazowana specjalnym symbolem, co nieco ułatwia identyfikację graczy.

Rage Software zadbało, aby gra była odpowiednio oszalamiająca graficznie i dopracowana dźwiękowo oraz muzycznie. W kwestii zawodników poszli trochę na łatwiznę, bo jest to po prostu ten sam, barczysty zawodnik powielony w wielu kopiach. Oczywiście nie domagam się indywidualności każdego z graczy, charakterystyk i wywiadów, jednak szkoda po prostu, że nie wykorzystano chociaż odrobinki takich możliwości. W zamian za to każda drużyna ma odmienne uniformy i inne logo, herb teamu. Co ciekawe gra obsługuje urządzenia z force feedback, dzięki czemu można na własnej skórze poczuć, co to znaczy zderzenie z 150 kilowym kolosem. W trakcie gry przygrywa ostra, techniawkowa muzyka, a od czasu do czasu usłyszymy także miły kobiecy głos, komentujący zdarzenie. Boisko możemy obserwować z dowolnej kamery, proponowanych ustawień jest naprawdę dużo.

Savage Arena nie jest tytułem przełomowym, czy szczególnie rewelacyjnym. Jednocześnie jest to gra na odpowiednim poziomie, pozbawiona jakiś nachalnych baboli i niedoróbek. Zwolenników ostrej gry z elementami taktyki i mordobicia na pewno oczaruje, tak więc, w swojej kategorii zasługuje na wysoką ocenę. ■

INFO
CD-ACTION

Producent: Rage Software
Dystrybutor: Techland tel.(064) 347813
Internet: http://www.rage.co.uk/homepage.html
Wymagania: P166, 32 MB RAM, 3Dfx, Windows 95, 98
Akcelerator: Tak

Saga: Gniew Wikingów

Blodhemn eg svergar

No i proszę, nie tak dawno temu miałem okazję pogrywać w beta wersję Saga: Rage of the Vikings oraz dzielić się w Wami wrażeniami z tej przyjemności w dziale "za pięć dwunasta", a już teraz przyszło mi recenzować pełną wersję. Pewnie zauważyliście, że w tym czasie zmienił się tytuł tej gry ;). Ale nie tylko i choć wiele spraw będę musiał poruszyć raz jeszcze, to i tak zachęcam Was do przeczytania tej recenzji, a przede wszystkim do zagrania w Sagę: Gniew Wikingów. Gdyż zgodnie z moimi przewidywaniami jest to znakomita gra.

COUNT ELD

Zgodnie z wcześniejszymi obietnicami CD Project Saga: Gniew Wikingów została całkowicie spolszczona i sam nie bardzo wiem, jak to się może opłacać dystrybutorowi. Chodzi mi oczywiście o cenę Sagi. Zaledwie 69 złotych za spolszczoną, znakomitą grę. Szok! Aczkolwiek jest to na pewno znakomity pomysł na wygranie wojny z piratami. Chyba każdy rozsądny gracz ujrzawszy w sklepie na półce Sagę, wysupła z kieszeni owe niecałe siedemdziesiąt złociszków. Proszę o owację na stojąco dla CD Project. (Oświadczam, że ta firma nie zapłaciła mi za tak bezczelną reklamę, ja tak sam z siebie:)).

A teraz już o samej grze. Saga: Gniew Wikingów to jak już zapewne wiecie RTS zbliżony w swych klimatach do Age of Empires. Nawet czasami za bardzo, ale fanom AoE oczekującym na sequela tego jednego z najlepszych RTSów nie powinno zbytnio to przeszkadzać. Tym bardziej, że Saga wnosi do gatunku RTS kilka ciekawych i oryginalnych innowacji. Nie zmieniają one może w jakiś dramatyczny sposób gatunku, ale dzięki nim gra się o wiele ciekawiej. Do wyboru masz aż siedem całkowicie różnych nacji: Wikingów, Trolle, Centaury, Karły, Gigantów, Elfy i Ludzi Południa. Każda z nich dysponuje inną bronią, narzędziami, budowlami, siłą, zdolnościami magicznymi i ma oczywiście inne cele w grze. Chociaż sprowadzają się one do jednego: podporządkowania lub zniszczenia pozostałych klanów.

No właśnie, postawą każdej nacji jest klan, których w Saga występuje aż 60. Stając na czele takiego klanu, niejako piszesz jego własną sagę. Autorzy zarzekają się, że zachowanie poszczególnych klanów jest zgodne z kodeksem honorowym Wikingów. Kompletna bzdura! Bowiem faceci odpowiedzialni za fabułę Sagi okazują się laikami. Wiem, że ja jestem skrzywiony na punkcie Wikingów i może za bardzo się czepiam, ale te wszystkie przekłamania, które znalazłem w Encyklopedii Sagi to już przesada. O części już pisałem w "za pięć dwunasta" i to tylko było kilka przykładów z całego arsenału bajeczek. Ci faceci nie mają zielonego pojęcia na temat Wikingów, a biorą się za robienie gry i co gorsza dołączają do niej jeszcze Encyklopedię aż rojącą się od buraków. Potem dziwię się, iż przeciętni ludzie nie wiedzą o tym, że na pięćset lat przed Kolumbem w Ameryce były osady Wikingów. Gdyby Encyklopedię zrobiono dokładnie i rzetelnie, a tylko sama gra miałaby klimat "baśniowy", to jakoś bym przymknął na to oczy, ale w takim wypadku... Nieważne, odpuście sobie po prostu czytanie Encyklopedii i po sprawie.

U góry:
To ma być Wotan, czyli Odyn??? To chyba żart!

Powracając jednak do Sagi. Tak jak wspomniałem gra opiera się na egzystencji pojedynczych klanów. Zasady gry są prawie identyczne z tymi w Age of Empires. Nawet większość zadań brzmi dziwnie znajomo. Z takimi poleceniami jak doprowadzenie swojego klanu do wyższego stopnia rozwoju, uzbierania jakiejś ilości np. jedzenia, odnalezienie artefaktu mieliśmy już przecież do czynienia. Przeważnie jednak polecenie brzmi "pokonaj lub podporządkuj sobie obce klany". I tu stykamy się z pierwszą większą innowacją Sagi. Nie musimy wybijać co do nogi klanu rywala. Aby zwyciężyć, wystarczy go "upodlić", czyli może on uznać naszą wyższość i przejść pod nasze rozkazy. O tym decyduje właśnie prestiż poszczególnych klanów. Niektóre klany są takie, że będą walczyć do upadłego, a z kolei inne o niskim morale bez problemu oddadzą się pod Twoje rozkazy. Nie jest jednak powiedziane, że taki klan nie ma buntowniczego charakterku.

Może się okazać, że po jakimś czasie zbuntuje się i postara uwolnić spod Twojego jarzma. (Takie upodlenie to mimo wszystko dość ważna zaleta. Pokonując w ten sposób obcy klan, zyskujesz ludzi potrzebnych do rozwoju Twojego klanu. A że na mapie jest z reguły więcej przeciwników, to każda jednostka jest na wagę złota. Dlatego warto się zastanowić ,czy lepiej jest podporządkować sobie przeciwny klan, czy też pokonać go w walce. Osobiście polecam właśnie wchłanianie wrogich klanów. Z większą ilością ludzi jest łatwiej prowadzić ekspansję oraz rozbudowywać własny klan).

Podstawą każdego klanu, jak zapewne wiecie z poprzednich artykułów w CDA, są wojownicy i wojowniczki, czyli w przeciwieństwie do większości RTSów mamy jednostki damskie i męskie. Dzięki temu autorzy mogli wprowadzić kolejną dość istotną nowinkę. Mianowicie rozmnażanie się jednostek odbywa się w sposób naturalny. Wyznaczamy dwoje ludzi płci odmiennej, aby pracowali w domku i po kłopocie. Nie tak od razu oczywiście. Do rozmnażania potrzebna jest żywność. W lecie nie ma z nią kłopotu. Krzaki owocowe, pola uprawne, w morzu czy jeziorach można łowić ryby, masz jeszcze krowy, a także możesz polować na zwierzynę. Tak to wygląda w lecie. Gorzej jest w zimie. O owocach czy zbożu możesz od razu

zapomnieć. Podobnie jak o rybach, gdyż zwyczajnie jeziora pokrywa warstwa lodu. Krowy również nie mają pożywienia, więc najlepiej zimę przeczekać... rozmnażając w tym czasie swój klan na potęgę. Te zmiany pór roku to kolejny mocny punkt Sagi. Trzeba przyznać, że dodaje to grze dużego realizmu. Tym bardziej, że wszystko kwitnie i wyrasta stopniowo, a nie od razu. Ba, nawet po jakimś czasie odrastają wycięte drzewa. Wszystkie te podstawowe czynności, takie jak zbieranie żywności, budowanie budynków (domki, magazyny, obory, warsztaty produkujące broń etc.) czy statków (wojenne i handlowe), wykonują wojownicy i wojowniczki.

Nieco inne zadanie spoczywa na jednostkach posiadających zdolności nadprzyrodzone. U Wikingów są to Walkirie (powtórzę swoje pytanie z numeru czerwcowego: skąd do diaska wzięły się Walkirie w Sadze, skoro ich miejsce jest przy boku Wotana w Walhalli? I dlaczego powstają ze związków śmiertelników, a w dodatku zajmują się czarami?), a w przypadku

Wikingowie

Wikingowie - tak nazywano potocznie skandynawskich rozbójników i zdobywców, podejmujących w VIII-XI w. odległe wyprawy morskie do krajów południowej i zachodniej Europy, a rzekami także w głąb kontynentu. Taka opinia ("rozbójnicy") jest trochę krzywdząca, biorąc pod uwagę to, że w wielu dziedzinach Skandynawowie wyprzedzali ówczesne państwa europejskie. Nazwa Wikingowie wywodzi się prawdopodobnie od staronordyckiego słowa vik, oznaczającego zatokę. Tak sami siebie nazywali Wikingowie, czyli mieszkańcy dzisiejszej Danii, Norwegii oraz Szwecji. Ich najazdy na Europę rozpoczęły się od bitwy pod Lindisfarne na wyspie u wybrzeży Irlandii w roku 793. W ciągu kolejnych trzystu lat Wikingowie odgrywali wiodącą rolę w Europie i nie tylko. Wspomnę tylko o zdobyciu przez nich Paryża w roku 861, czy zmuszenia Anglików do płacenia lenna w 980 roku. A kolejna wyprawa Knuta Wielkiego przyniosła duńskim Wikingom koronę angielską! (Co prawda zaledwie na 30 lat). Równie znakomicie jak podboje szły Wikingom wyprawy odkrywcze. Około 1000 roku islandzcy Wikingowie wylądowali w Ameryce Północnej, a konkretnie na Labradorze. To właśnie oni odkryli tak naprawdę Amerykę, a nie Kolumb. Założona tam kolonia przetrwała przez dwa lata. Nie wiadomo jak długo trwałaby ekspansja Wikingów, gdyby nie dwie sprawy, które przyczyniły się o upadku Skandynawów. Pierwszym powodem było wymyślenie przez mądrych Francuzów metody "Wiking kontra Wiking". Drugim natomiast było przyjmowanie przez Wikingów chrześcijaństwa. W jaki sposób przeminęły czasy świetności Wikingów polecam przeczytać z braku miejsca w CDA w książce Else Roesdahl "Historia Wikingów".

pozostałych nacji kapłani. Tylko one (lub oni w przypadku kapłanów) potrafią budować kapliczki pogańskie i świątynie. Co ciekawsze można budować zarówno miejsca kultu pogańskiego jak i chrześcijańskiego. Co za schizo! Whatever. Najważniejsze jest to, że w miejscach kultu Walkirie oraz kapłani uczą się magii i antymagii w czterech konkretnych kategoriach: Ziemi, Powietrza, Lasu i Ognia. Wykształcony kapłan lub Walkirie to bardzo niebezpieczna broń. Niestety o "surowce magiczne" nie jest tak łatwo. Dobrze, że można zawierać traktaty pokojowe z innymi klanami i handlować z nimi. Przeważnie odbywa się to drogą morską. Jak to bywało naprawdę, statki i okręty Wikingów odgrywają w Sadze ważną rolę. Musisz się przygotować na częste pływanie.

Rzeczą, która powinna przyciągnąć Was przed monitory, będzie na pewno oprawa graficzna. W tym przypadku graficy Cryo dali popis swoich nieprzeciętnych umiejętności. Jest na co popatrzeć i czym się pozachwycać. Począwszy od ładniutkich cut-scenek, aż po animacje postaci. Jak pisałem poprzednio, grafika dostępna jest w trzech rozdzielczościach, od 640x480 do 1024x768. Dochodzą do tego trzy stopnie zoomowania. Co warte jest podkreślenia, Saga nawet w najniższej rozdzielczości prezentuje się bardzo dobrze. Co prawda różnice między najniższą, a najwyższą rozdzielczością widać aż za dokładnie, ale w przeciwieństwie do innych gier da się jeszcze grać w rozdzielczości 640x480 bez dopalacza. Ale tak naprawdę to trzeba zobaczyć Sagę w najwyższej rozdzielczości i na ostatnim zoomowaniu. Arrgggghhh! Oczy wyłażą na wierzch! Nie wiem, jedynie chyba Age of Empires 2 pobije Sagę, bo jak na razie, ta gra mi się bardziej podoba od jedynki AoE, a do tej chwili to był mój RTSowy numer jeden pod względem grafiki. To czym mnie urzekła grafa Sagi to nieprawdopodobna ilość baśniowych szczegółów (motywy runiczne itp.) i kolory oraz wspomniane animacje. Kiedyś szok wywołało u mnie odpalenie Age of Empires, a teraz stwierdzam, że Saga jest lepsza graficznie i musicie się o tym sami przekonać. Jedyną negatywną cechą grafiki są chyba menusy, które wyglądają przeciętnie na tle pozostałych "fajerwerków".

No i doszedłem do miejsca, w którym nie żałowałem gorzkich słów, opisując Sagę do "za pięć dwunasta". Tak, czas najwyższy na omówienie dźwięku i muzyki Sagi. W przeciwieństwie do wersji, którą wtedy dysponowałem, obecna już zawierała dźwięk. Muszę przyznać, iż przypadł mi do gustu. Wszystkie nacje odzywają się w różnych, brzmiących bardzo skandynawsko językach. Przyjemnie się słucha tego twardego i mocnego akcentu. To samo odnosi się do innych odgłosów np. walki czy zwierząt. (Co nie oznacza, że one też warczą z takim akcentem :)). Niestety muzyka pozostała bez zmian, czyli jest badziewna i nie ma nic wspólnego ze skandynawskim folkiem. Jak wyczytałem zresztą na stronie internetowej Cryo, autorzy poszli na łatwiznę i zafundowali graczom owszem muzykę folkową, ale... celtycką!?!! Co za partacze! W dodatku wmieszali w to współczesną muzykę celtycką. Zgadza się, przez kilkadziesiąt lat Wielka Brytania była podbita przez duńskich Wikingów i np. Irlandia ma ścisłe powiązania z Wikingami, ale muzyka celtycka jest całkiem inna niż skandynawska! Krótka rada: pójdźcie do sklepu muzycznego i kupcie sobie Storm, Otyg, Falkenbach, Isengard a usłyszycie jak się grało w Skandynawii we wczesnym średniowieczu. Zachęcam także do wysłuchania nowej płyty Burzum ("Hlidskjalf"). Wtedy na pewno poczujecie powiew zimnego norweskiego wiatru na twarzy...

Jaką ocenę więc powinienem przyznać Sadze? Wystawiam mocną ósemkę, chociaż tak naprawdę to Saga: Gniew Wikingów zasługuje na 9. Nie dostaje jej tylko ze względu na Encyklopedię oraz muzykę, a także za czasami zbyt wielkie zrzynanie z Age of Empires. Reszta jest bez zarzutu. Saga posiada tyle mocnych punktów, że powinna znaleźć się u każdego na półce. To co oferuje Cd Project (za tak śmieszną cenę) jest dostatecznym powodem, aby nabyć Sagę. Ta gra jest znakomita i poza denerwującymi znawców Wikingów drobnymi burakami oferuje rozrywkę na kilka tygodni. A po tych paru tygodniach pozostaje jeszcze równie dobry edytor oraz gra w sieci, gdzie możesz zmierzyć się z siedmioma podobnymi zapaleńcami. Kupcie Sagę: Gniew Wikingów i grajcie. Koniecznie! ■

Ocena: 8

Plusy:
- grafika
- kilka ciekawych i oryginalnych pomysłów
- nareszcie jakaś gra o Wikingach ;)
- znakomita i spolszczona gra za śmieszną cenę
- siedem różnych ras i 60 klanów
- zmiany pór roku i wszelkie ich konsekwencje

Minusy:
- chwilami za bardzo przypomina Age of Empires
- muzyka!!!
- baśniowy (zamiast mitologicznego) klimat
- Encyklopedia
- niezbyt atrakcyjnie wyglądające menusy

INFO CD-ACTION

Producent:	Cryo
Dystrybutor:	CD PROJEKT tel. (022) 8257151
Internet:	http://www.cryo-interactive.com
Wymagania:	P 166, 32 RAM, WIN 95/98, CDx6, karta muzyczna, DirectX5
Akcelerator:	Nie

U góry:
Morze odgrywało ważną rolę w życiu wikingów

Liath

Marność nad marnościami i wszystko marność

Taka moja dola, że prawie nigdy nie miewam okazji do recenzowania przygodówek. Naczelny woli dać mi jakiś program dla pięciolatków - zamiast czegoś nieco bardziej skomplikowanego - w trosce o moje zdrowie psychiczne (które nota bene jest w doskonałej formie). Ostatnio jednak udało mi się przebrać za Jaspin i wykorzystując jej czarowny uśmiech wykradłem z sejfu ciekawie zapowiadające się pudełko. Niestety nie miałem czasu zapoznać się z jego zawartością, ale z zewnątrz wyglądało bardzo porządnie - kolorowe, ładne i przyjemne.

YASIU

Używając rur kanalizacyjnych i wentylacji przekradłem się niezauważony do mojego biurka, zgarnąłem stos śmieci na podłogę, aby zlokalizować komputer, po czym rozpakowałem pudełko. Nadal wszystko wyglądało jak najbardziej w porządku. Niezbyt gruba, czarno-biała instrukcja wprawdzie zawiera bardzo mało informacji, ale kto normalny korzysta z instrukcji? Ważniejsze przecież, że w pudełku znalazłem dwie płyty, na których to znajdowała się opisywana gra, czyli Liath. Czym prędzej wrzuciłem pierwszą płytkę do odtwarzacza, błyskawicznie przeszedłem z ładnego menu do klasycznego instalatora i... miałem kilka minut czasu na partię szachów z niewidomym portierem.

Po drugiej przegranej z rzędu wróciłem z markotną miną przed biurko, mając nadzieję, że chociaż ciekawie zapowiadająca się gra poprawi mi humor. Odpaliłem więc tę wielką niewiadomą, obejrzałem całkiem ładne, ale jakieś takie banalne intro i rozpocząłem grę. Na początku szok - jestem w jakimś pomieszczeniu, grafika... wooow - bajkowa i powalająca klimatem; do tego naprawdę wyśmienita muzyka (dawno nie słyszałem takiej fajnej muzy w grze). Na tym jednak zachwyty się skończyły - moja postać postawiła pierwszy krok i był to krok wielce pechowy. Nie myślę już nawet o tym, że bohater przy chodzeniu stuka o podłoże jakby miał drewniaki, a podłoga była z grubej blachy - to tylko denerwuje. Jednak sposób, w jaki porusza się postać, to już po prostu parodia. Może się czepiam, ale odniosłem wrażenie, że postacie w Maniacs Mansion na Commodore poruszały się z większą gracją. Rozumiem, że stosowanie techniki motion capture do przygodówki nie jest może zbyt popularne, ale można było się bardziej postarać - a tu postać porusza się jak stary, sznurkiem wiązany strach na wróble.

Tak więc mój entuzjazm opadł niczym most zwodzony na widok wroga z artylerią dalekiego zasięgu, a ja pomimo tego grałem dalej. W sumie wygląda to wszystko w miarę ładnie (za wyjątkiem postaci) - dość ciekawe tła w odpowiedniej palecie kolorów, wspaniałe animacje efektów czarów i wiele innych smaczków. To jednak na razie nie jest istotne, każdy gracz rozpracowując kolejną przygodówkę, liczy przy tym (jak sama nazwa wskazuje) na... przygodę. W Liath takowa może jest - nie wiem, bo autorzy kompletnie pokpili stronę scenariusza gry, czyli jednego z najważniejszych elementów tego typu gier. Zwykle bywa to tak, że gracz rozpoczynając grę np. kompletnie nie wie, co się dzieje ani co ma robić (ot choćby Sanitarium). Powoli zdobywa informacje i zbliża się do celu. Inny sposób to podanie graczowi na talerzu gotowego celu i wszelkich założeń (i do tego zasmażka), dzięki którym może się on poruszać w świecie gry.

Oba te sposoby są dobre i zauważyli to chyba autorzy Liath, bowiem połączyli najlepsze ich cechy i kierując się nimi, tworzyli scenariusz. Dzięki temu gracz zaczynając rozgrywkę, praktycznie nic nie wie, a dalsza gra jakby tego wymagała. Może to niejasne, więc trochę podpowiem. Grając w Liath, odniosłem wrażenie, jakby brakowało filmików (choć jest ich naprawdę dużo) czy też książki, z której gracz powinien czerpać informacje o świecie gry. W sumie powoduje to konsternację, wzrastającą w miarę postępów w grze.

Jesteśmy zdani tylko i wyłącznie na swoją pomysłowość i, żeby było weselej, zagadki wcale nie są zbyt logiczne. Wszystko to sprawia, że warstwa fabularna Liath jest do luftu. Poruszamy się po ciemku przez historię, której nawet do końca nie rozumiemy - po prostu nie warto pisać.

Ważne jednak jest jeszcze kilka innych rzeczy, a mogą one zmienić zdanie człowieka, który zdecydowałby się na zakup Liath. Wszystkie nasze poczynania jako gracza - jak już powiedziałem - prowadzą do zakończenia gry - to logiczne. Jak dużo zostało nam do zrobienia, możemy dowiedzieć się z jednej z opcji menu. Oprócz paska postępów możemy również skorzystać z pomocy oferowanej przez małą przyjaciółkę bohatera. Oferuje ona trzy poziomy podpowiedzi w momentach krytycznych - gdy nie wiadomo, co zrobić. Poziom pierwszy to podpowiedź bardzo ogólna, natomiast trzeci to właściwie tutorial. Bardzo fajnie, że pomyślano o takiej opcji, która powinna ucieszyć szczególnie mniej wprawnych graczy. Niestety nie jest to aż tak wielki powód do radości, ponieważ również starzy wyjadacze często będą musieli z niej korzystać. Inaczej chyba się nie da grać. Podam może przykład z samego początku gry - po wyjściu z pierwszego pomieszczenia (i zrobieniu tam paru dziwnych rzeczy) trafiłem do celi. Kompletnie nie wiem dlaczego, ale nie martwiąc się tym

U góry:
Pięknie tu niczym w Pollomknowskiej wiosce - tylko z zewnątrz.

uwolnilem się z pomocą czarów z kajdan. W tym momencie drzwi do celi otworzyła młoda kobieta i mówiąc coś o swoim ojcu (o którym nota bene nic nie wiedziałem) uwalnia mnie. Potem tajnym przejściem wychodzę na świat i... Mam do wyboru sporą ilość lokacji, które mogę odwiedzić. Włóczę się w tę i nazad i nie wiem co robić (jedynie główne założenie całej gry jest mi znane). Wybieram więc podpowiedź i spadam ze stolka - trzeba było... Nie powiem Wam - rzeknę jedynie, że to co miałem zrobić, nie wynikało po prostu z niczego... (prócz fantazji scenarzysty).

Inną wadą gry jest menu. Przez tyle lat istnienia przygodówek wydawało by się, że jako taki standard interface został ustalony i nie ma co się bawić w eksperymenty. Dlatego też nie mam zielonego pojęcia dlaczego projektanci menu stworzyli je takim, aby gracz miał z jego obsługą jak największe problemy. Nie chodzi mi bynajmniej o to, że jego obsługa jest trudna - tak wcale nie jest. Jednak dały o sobie znać sadystyczne zapędy projektanta - obsługa jest po prostu niewygodna i czasochłonna.

Znajdzie się jednak w Liath coś, co może się podobać. Oprócz wspomnianej grafiki i fenomenalnej muzyki, całkiem dobre wrażenie zrobiły na mnie czary. Jest ich sporo, mają sensowne zastosowania, a do tego ich efekty są chyba najbardziej efektowną wizualnie częścią gry. Aby nieco ograniczyć możliwość gracza do „ciepania" czarami na lewo i prawo, wprowadzono znany element energii magicznej. Tyle tylko, że dość rzadko spotyka się moc magiczną zamkniętą w baterii, a dokładniej rzecz biorąc w akumulatorze; bo można go od czasu do czasu doładowywać. Całkiem przyjemny pomysł i dobrze zrealizowany. Szkoda tylko, że jest to jeden z nielicznych plusów gry...

Tak więc niestety - jak sami widzicie Liath nie jest zbyt dobrą grą. Niestety, ale płacąc pieniądze za gierkę wymagałbym raczej czegoś więcej niż odlotowej muzyczki, fajnych scenerii i sporej ilości filmików. Szkoda, że Liath nie może zachwycić, ale to chyba tylko wina autorów. Gdyby tak dopracować scenariusz, aby był sensowny, konsekwentny i ciągły, Liath miałaby szansę zostać naprawdę sporym przebojem. Tymczasem zapewne skończy na dnie kosza z przecenami i będzie wabić klienta urokiem robaczywego jabłka - na zewnątrz ślicznego i apetycznego, a wewnątrz lekko nieciekawego. A gdy ktoś się nad nią zlituje, będzie musiał wykazać się hartem ducha i cierpliwością, aby rozgrywka sprawiła mu przyjemność.

Ewentualny kupiec musi jednak pamiętać o jednej sprawie dość istotnej w naszym kraju. Gra jest całkowicie po angielsku i pomimo napisów wskazana jest znajomość tego języka. Polskiej wersji prawdopodobnie nie będzie. Serdecznie odradzam spolszczanie tej gry, bo będzie to najwyczajniejszym wyrzucaniem pieniędzy w błoto. Może przesadzam, ale chyba niewiele - niech świadczy o tym fakt, że «Liath» jest pierwszą grą, którą widziałem w «Games Domain» ze znaczkiem «Junk». Co to znaczy? Nie będę tłumaczył, ale nie jest to bynajmniej komplement. ■

U dołu: **Budowniczy jak widać pił - tak jak autor scenariusza tylko piwo ;) bezalkoholowe.**

Ocena: 5

Plusy:
- fenomenalna muzyka
- klimatyczne grafiki statyczne
- duży wybór użytecznych zaklęć

Minusy:
- ANIMACJA POSTACI!!!
- scenariusz
- menu
- ogólne wrażenie

INFO

D-ACTION

Producent:	Project 2 interactive
Dystrybutor:	Avalon tel. (0171) 8567767
Internet:	http://www.project2.com
Wymagania:	P133, 16MB RAM, CD-ROM, SVGA 2MB, Win 95
Akcelerator:	Nie

Big Game Hunter 2

Wielkie polowanie

Nie wiem jak Wy, ale ja zawsze się dziwię, kiedy patrzę jakie tytuły najlepiej się sprzedają za Oceanem. Zawsze na czele listy znajdują się gry myśliwskie. Dziwne prawda? Bo niby co takiego pasjonującego jest w bieganiu po lesie i strzelaniu do łosi czy innych zwierzątek? OKI, troszkę przypomina to FPP ;). Ale tylko troszkę. Trzymamy w rękach giwerę i strzelamy. Na tym kończą się wszelkie podobieństwa. Cała reszta to już inny sport.

ELD

Jak widzicie, moje podejście do Big Game Hunter 2 nie było zbyt optymistyczne. Wolałbym pogiercować w coś bardziej shooterowego, ale takie jest życie. Więc z dość pesymistycznymi przeczuciami włączyłem BGH 2. Grałem już wcześniej w kilka gier tego typu i nie pasowało mi to nudne szwendanie się po jakiś lasach. To nie to samo co Unreal ;). I jak to z reguły w takich przypadkach bywa, Big Game Hunter 2 zaskoczył mnie bardzo pozytywnie (o ile mogę użyć takiego sformułowania) i spędziłem z nim całkiem sporo czasu.

U dołu:
Pierwsze trofeum.

Całkiem u dołu:
Hop, hop! Króliczku gdzie jesteś?

Jak łatwo się domyśleć, Big Game Hunter 2 jest już drugą propozycją firmy Head Games, a ukazała się w serii Sportsman Series. Ciekawe jakie inne sporty znajdują się w tej "ciekawej serii"? Może polowy kałamarnic? Albo pływanie na waleta pośród rekinów? No nieważne (ciekawskich odsyłamy do zawartości tego i poprzedniego numeru CDA). Jak to przeważnie w grach myśliwskich bywa, Big Game Hunter 2 rozpoczynamy od wyboru terenu łowieckiego. Co ciekawe odbywa się to u specjalnego agenta, który zajmuje się organizowaniem polowań. I co jeszcze lepsze, nie odbywa się to poprzez kliknięcie na obrazku z powiedzmy Afryką. Z tym gościem można całkiem sensownie pogadać, zadać kilka pytań, obejrzeć filmik z tamtych terenów i dowiedzieć się, jakie futrzaki można tam napotkać. Podobnie sprawa ma się w przypadku przewodników podczas polowań i pacjentów sprzedających w sklepie z bronią, amunicją oraz gadżetami łowieckimi. Terenów łowieckich jest cztery. Jest to kanadyjska prowincja Alberta, amerykański stan Colorado oraz Nowy Meksyk i afrykańskie Safari. Osobiście polecam Safari, bo według moich obserwacji, właśnie tam najłatwiej spotkać zwierza. Po wybraniu terenu łowieckiego przychodzi czas na zakup broni, amunicji, ubrania, a także gadżetów do wabienia zwierzaczków. Do tego wszystkiego musisz jeszcze wykupić zezwolenie na odstrzał zwierzyny i po małym treningu na strzelnicy (dobrowolnie) możesz wyruszyć na łowy.

To wszystko może brzmi dość prozaicznie, ale wierzcie mi, że odpowiedni dobór broni i amunicji to ważna rzecz. A jest w czym wybierać. Razem aż szesnaście różnorodnych "narzędzi". W tym dziewięć sztucerów, shotgun, trzy łuki i trzy bronie specjalne (znaczy się zmyślone). Oczywiście te "toolsy" dobiera się pod futrzaki, a ich także jest sporo, bo aż osiemnaście. Od dużego misia poprzez łosia, zebrę, kuguara, karibu, dzika, antylopę aż po indyka. Na co konkretnie trafimy, zależy od terenu, jaki wybraliśmy. Szanse na spotkanie zebry w Albercie są znikome ;). Równie ważny jak broń czy amunicja jest wybór gadżetów, a szczególnie wabików. Zawsze to łatwiej jak coś nam wylezie po lufę zwabione gwizdkiem czy rogiem. Wyposażeni i gotowi do akcji możemy wyruszyć na polowanko. Nie różni się ono od większości tego typu gier. Ot chodzimy, chodzimy i jak coś nam wyjdzie z krzaków, to walimy do futrzaka ile wlezie. Przynajmniej tak to wygląda w teorii i na najprostszym stopniu trudności. W praktyce jest trochę gorzej. Powiedzmy, że na takim misiu nie zrobi żadnego wrażenia nawet wystrzelanie kilku celnych pocisków małego kalibru. Z celnością także nie jest tak prosto, bo wieje wiatr, który znosi pociski, a poza tym pada często gęsto deszcz, śnieg albo błyskają błyskawice czy zapada zmrok. To wszystko zdecydowanie utrudnia życie myśliwemu. W końcu to sport ;). Ty masz pukawkę, a futrzaki sprzyjające warunki atmosferyczne.

Twoje (ewentualne ;)) zdobycze są odnotowywane z wielką dokładnością i zapisywane. Waga ubitego zwierzaka, wzrost, rozmiar poroża etc.
Mile zostałem zaskoczony przez szatę graficzną Big Games Hunter 2. Przeważnie gry myśliwskie pozostawiają wiele do życzenia, a w szczególności animacje zwierząt. Wyglądają tak jakoś sztucznie. Problem ten rozwiązano w Big Games Hunter 2 w banalny sposób. W momencie napotkania futrzaka jest dogrywany filmik video z owym gatunkiem. Wygląda to naprawdę przyzwoicie i fajowo jest tak wodzić lunetą za biednym łosiem czy gazelą. Niestety choć większość tych wstawek jest przyzwoitej jakości, to niektóre jednak są słabiutkie. Reszta grafy także jest oki. Nie jest to może szczyt możliwości dzisiejszych kart graficznych, ale z gier myśliwskich to z pewnością number one.

Kilka zdań wcześniej wspomniałem o dogrywaniu wstawek video. Z bólem muszę przyznać, że to największy minus Big Games Hunter 2. Nie chodzi mi tylko o dogrywanie tych filmów. Tutaj musisz uzbroić się w żelazne nerwy, bowiem cały czas coś jest dogrywane. Nie będę się zbytnio rozwodził nad dźwiękiem. Wszelkie rozmowy z przewodnikami czy sprzedawcami osprzętu są digitalizowane, a w czasie polowania słychać uwagi dotyczące celności Twoich strzałów. Reszta to już standard. Huk sztucerów, porykiwanie futrzaków i wabików.

Werdykt odnośnie Big Game Hunter 2 wydaje mi się jednoznaczny. Jak na razie jest to najlepsza gra myśliwska i chyba przez chwilkę połknąłem tego samego bakcyla co Amerykańce. Coś jednak w polowaniach na futrzaki jest. Z drugiej strony nadal jednak pozostaję wegetarianinem ;). W końcu komu są winne biedne zwierzaczki? A tak już zupełnie poważnie to zachęcam do pogrania w Big Game Haunter 2.

Ocena: 7

Plusy:
- grafika całkiem, całkiem
- wstawki video
- interakcja z przewodnikami- zmienne warunki pogodowe
- polowania w różnych częściach świata

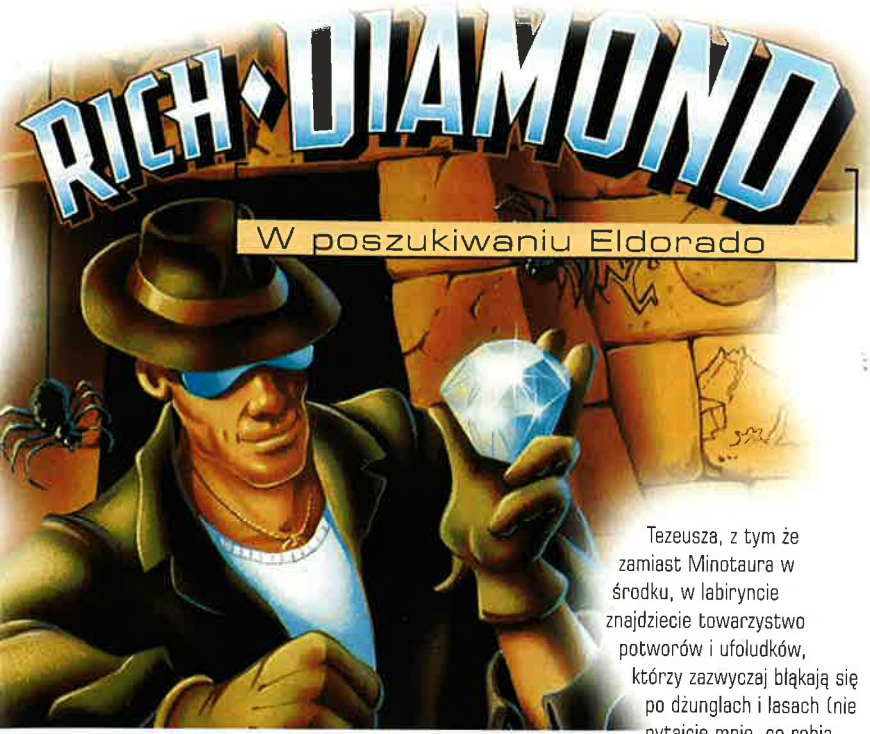
Minusy:
- ciągłe dogrywanie
- jakość niektórych wstawek video jest słaba
- czasami człowiek nałazi się jak głupi bez rezultatu. Ale przynajmniej nogi nie bolą :)

INFO CD-ACTION

Producent:	Head Games
Dystrybutor:	Activision tel.(0044) 1895 456 700
Internet:	http://www.headgames.net
Wymagania:	P 133, 16 RAM, WIN 95/98, CD4x, Direct 3D- karta muz.
Akcelerator:	Nie

RICH DIAMOND

W poszukiwaniu Eldorado



Core Concepts Incorporated powstało zaledwie półtora roku temu (luty 1998), zaś siedziba firmy znajduje się w San Gabriel, Kalifornia. Core Concepts jest jednocześnie pomysłodawcą, producentem i dystrybutorem gry zatytułowanej Rich Diamond - ciekawej gry logicznej, gdzie przede wszystkim będziesz musiał myśleć. Tytuł nie doczekał się jeszcze dystrybucji na terenie Polski, ale po lekturze tego tekstu, kto wie...

INQUISITOR

By zagrać w Rich Diamond, nie potrzeba potężnego komputera, dopalacza grafiki, 16 MB pamięci na karcie graficznej. Mimo to gierka wygląda bardzo ładnie i od strony grafiki naprawdę nie można jej wiele zarzucić. Rich Diamond jest łamigłówką, labiryntem i układanką jednocześnie z dodatkiem w postaci szczypty przygody. Gracz wciela się w postać tytułowego Richa Diamonda, łowcę i podróżnika, który namiętnie poszukuje skarbów. Nasz bohater przypomina nieco Indianę Jones'a, a dokładniej mówiąc grę pod tym tytułem. Jeżeli miałbym porównywać, to umieściłbym Richa pomiędzy Indiana Jones a Boulder Dash'em. Oczywiście oba te tytuły są jedynie zbliżone do gry z Core Concepsts i na pewno nie ma tu mowy o jakimś powielaniu pomysłów. Właściwie na tle powstających gier RD jawi się jako tytuł wyjątkowy. Nie poczujecie tutaj ciężaru bazooki w ręce, obrazu nie zasłoni dym palonych ciał i zgliszcza domów waszych wrogów, jedyne co was czeka, to ostre łamanie własnej głowy i zgrzytanie zębami (gdy Richy ponownie ugrzęźnie w jakiejś pułapce). Mimo prostoty giera jest naprawdę fajna, a wspomniana bezkrwistość to miła odmiana dla znękanego, skołatanego umysłu, który dopiero co przestał liczyć fragi na Q 3 Arena. Na całą gierkę składa się obecnie 80 leveli. Każdy z nich to kolejne zadanie do rozwiązania, misja Tezeusza, z tym że zamiast Minotaura w środku, w labiryncie znajdziecie towarzystwo potworów i ufoludków, którzy zazwyczaj błąkają się po dżunglach i lasach (nie pytajcie mnie, co robią ufoludki w lesie). Tych "złych" jest w grze zaledwie kilka rodzajów i nie pojawiają się na każdej planszy. Zadaniem gracza jest wyeliminowanie, unieszkodliwienie potworków, które zagradzają mu drogę do upragnionych diamentów i wydostanie się z labiryntu (otwarcie drzwi). Oczywiście, aby tego dokonać, trzeba zazwyczaj odpowiednio ustawić szereg półek, drzwi, kamieni i Bóg wie co jeszcze. Zanim podążycie jakąś drogą, radzę poważnie się zastanowić. Może się bowiem zdarzyć cała masa nieprzewidzianych sytuacji. Jeżeli np. przesuniecie jakiś kamień, może on spaść na kolejny głaz, który wprawi w ruch strzałę. Ta uderzy w drzwiczki i zablokuje je, czyli "game over!". Taki lub inny scenariusz zdarza się dość często. Kłopot również w tym, że raz po raz pojawią się na planszy nowe, interaktywne elementy. Teleporty, rozsuwane drzwi, przepaście, głębokie stawy - wszędzie można zginąć, tak więc Richy ma naprawdę ciężkie zdanie do wykonania. Na dodatek dużo z tych pozornie martwym przedmiotów może nagle ożyć i sprawić naszemu bohaterowi niemiłą niespodziankę.

Tak więc właściwa strategia, nawet w takiej prostej grze jest po prostu niezbędna, jeżeli chcecie ją ukończyć.

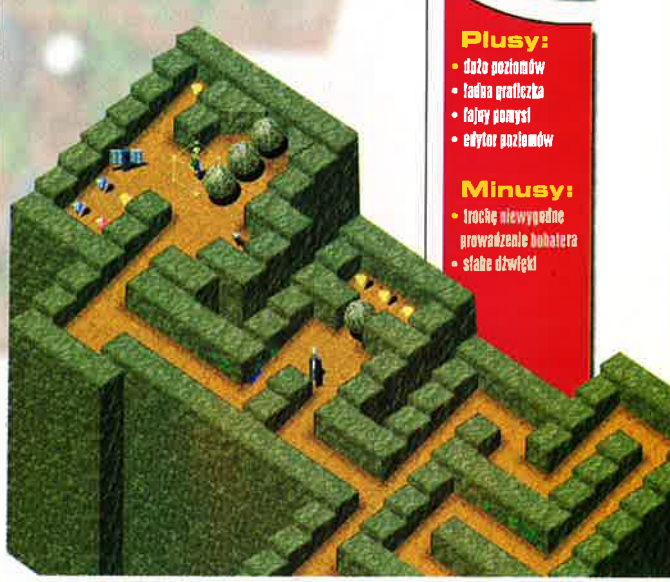
To już zresztą wasz problem i wasza w tym głowa, aby z zadaniem się uporać. Ja mogę tylko dodać, że te 80 plansz nie kończy jeszcze gry. Na stronie internetowej Core Concepts co tydzień pojawia się nowy poziom, który można sobie po prostu ściągnąć i zainstalować (www.richdiamond.com). Poza ty, na płytce z grą znajduje się oryginalny, bardzo łatwy w użyciu edytor plansz, za pomocą którego sami stworzycie masę poziomów. Edytor posiada również opcję play, która umożliwia przetestowanie własnoręcznie zrobionego poziomu "w locie", tzn. bez konieczności odpalania gry (dzięki temu łatwiej wyłapiemy błędy, które ewentualnie pojawiły się w naszej gierce). Na stronce internetowej umieszczono również faq dotyczący najczęściej zadawanych pytań (np. kłopotów z instalacją) i demko gry z kilkoma poziomami. Tego akurat nie musicie już ściągać, bo zostało zamieszczone na płytce CDA. Z punktu widzenia osoby powyżej 12 roku życia Rich Diamond jest gierką dość prostą. Co z malolatami? Ludzie z CC wzięli to pytanie pod uwagę i zapowiadają już kolejna wersje gry, której odbiorcą będą maluchy i ciut starsze dzieci (do 10 roku życia). Łamigłówki będą więc znacznie łatwiejsze, tak, że nawet nasi milusińscy będą mogli pobawić się z panem Diamondem.

Ogólnie gierka jest całkiem porządna, a jak na tak niewymagający, prosty produkt, zrobiona bardzo dobrze. Mimo to cena, którą ustalono na 25 dolarów pewnie zniechęci wielu potencjalnych zainteresowanych. ■

Ocena: 7

Plusy:
- dużo poziomów
- ładna graficzka
- fajny pomysł
- edytor poziomów

Minusy:
- trochę niewygodne prowadzenie bohatera
- słabe dźwięki



INFO CD-ACTION

Producent:	Core Concepts
Dystrybutor:	Core Concepts
Internet:	http://www.coreconcepts.com
Wymagania:	P133 16 MB RAM, CD ROM 2x MB
Akcelerator:	Nie

Demo na CD 7/99

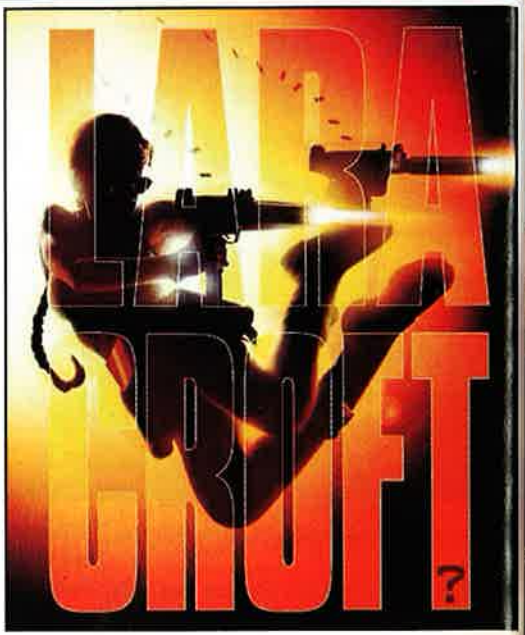
Tomb Raider II The Golden Mask

Maseczka ze złota

Historia bardzo lubi się powtarzać, a szczególnie w przypadkach, gdy taka powtarzalność przyniesie komuś niebanalne korzyści. Mowa o facetach z firmy Core Design, którzy postanowili jeszcze nie porzucać jednego z najważniejszych źródeł swych dochodów i wycisnąć z graczy ostatnie zielone papierki.

JASPIN

Mowa o niekończącym się serialu Tomb Raider z Larą Croft w roli głównej. Grzebiąc głęboko w pamięci, przypomniałam sobie, iż jakiś czas temu, tak mniej więcej w epoce gdy Tomb Raider II sprzedał się w ilościach zastraszających pojawił się dodatek do części pierwszej, zatytułowany Unfinished Bussiness. Głowił się wtedy nieludzko Inquisitor, po co komu dodatkowe misje do przestarzalego, zakurzonego i cierpiącego na pikselozę Tomb Raidera I, jeśli dwójka - ze sto razy lepsza, "balonowa", wygładzona i akcelerowana - już dobry kawał czasu święciła swe sukcesy. Echa o kompilowanym Tomb Raider 4 na cichutko szemrzących kompach grafików i koderów uspokajały miliony fanów na świecie, iż po raz kolejny będą mogli stanąć twarzą w twarz, plecy w plecy, z jeszcze lepszą, piękniejszą, wyakcelerowaną rudowłosą istotką, która uwielbia ganiać z plecakiem pełnym gunów po jaskiniach, tunelach, zaginionych miastach oraz podejrzanych bazach wojskowych. Aby gracze nie czuli się przez czas oczekiwania na "czwóreczkę" zbyt osamotnieni, Core Design postanowiło uderzyć z nieco mniejszym impetem, acz na tyle skutecznie, aby zatrząść mocno szeregami wygłodniałych i wytęsknionych fanów.



"Dwójka" z podtytułem The Golden Mask swe korzenie mocno zasadziła w Tomb Raider II i niemalże całkowicie na nim jest oparta. I teraz mnie przyszło rozstrzygnąć, jaki cel przyświecał twórcom wypuszczającym dodatkowe misje do Tomb Raider II w epoce dawno już przebrzmiałej części trzeciej, gdzie na dodatek ruda czupryna z części czwartej powoli wyłania się zza linii horyzontu. Intuicja podpowiada mi, iż kasa jest jednym z głównych motywów takiej próby odkurzenia przebrzmiałego przeboju. Jednak po bliskim kontakcie z The Golden Mask kołacze mi się myśl po głowie, iż zapewnienie zabawy fanom Lary oraz goniących jej nieustannie facetów, również przyświecało tworzeniu nowych misji to TR 2.

Afera zaczyna się tuż po przygodzie rudowłosej piękności z tajemniczym sztyletem Xin doskonale znanym garstce tych, którzy przeżyli podróż przez wymyślne niebezpieczeństwa czyhające na każdego kolekcjonera magicznych przedmiotów. Lara nie zdążyła jeszcze odsapnąć po przebytych kilometrach, wykurować się po przeziębieniach i anginach od kąpieli w zimnych arktycznych wodach, wydobyć z wiotkiego ciała wszystkich ołowianych kulek, pozostałych po potyczkach ze złymi facetami, a już musi swój niezastąpiony plecaczek pakować na nowo, by stawić czoło nowej śmiertelnie niebezpiecznej wyprawie w nieznane. Przedmiotem pożądania jest tym razem tytułowa The Golden Mask, czyli złota maseczka (bynajmniej nie typu, który można kupić w każdym sklepie z kosmetykami, w celu poprawienia wyglądu i stanu cery twarzy) wedle ostatnich przekazów kryjąca się w niezbadanych podziemiach rosyjskich baz wojskowych, gdzieś na terenie Alaski. Potężne i magiczne właściwości przedmiotu przechodzą na tego, kto odważy się przyozdobić maseczką swe ponure oblicze, więc nic dziwnego, iż wzbudziło to niezwykłe zainteresowanie Lary. Tym bardziej, iż poczuwa się ona do obowiązku, aby żadne niepowołane lepkie łapki nie zdołały owej maski zdobyć. Na temat pochodzenia oraz aktualnej lokalizacji przedmiotu niestety informacji Lara zbyt wielu w swej bazie danych nie posiada. Jedynym śladem jest stare zdjęcie jakiegoś niezorientowanego poławiacza ryb na łódce z maską w rękach oraz gazetowy wycinek na temat rosyjskiej bazy, która jest pierwszym celem podróży Lary.

Przygoda zaczyna się w dosyć mroźny sposób. Bohaterka nasza ląduje prosto z helikoptera w błękitne odmęty lodowatej wody. Stosowny ubiór na takie zimne okazję Lara jakoś na początku zapomniała zabrać i gracz "męczy" swe oczy widokiem bidulki zażywającej tej orzeźwiającej kąpieli. Przyodzianej w charakterystyczne szorty oraz kusą jak zwykle, być może ogrzewającą, kurteczkę "pilota". Problem zimna okaże się jednak malutką pesteczką w środku czerwonej wisienki, gdy po chwili zza lodowej skały wyplynie najprawdziwszy rekin morderca, najwyraźniej widzący w pływającej bohaterce swoje drugie śniadanko. Weterani wszelakich części Tomb Raiderów nie powinni mieć problemów z gładkim i

Po prawej:
Za mną!!!
Do boju!!! Zdobywać szczyty list przebojów.

bez szwanku wyjściem z sytuacji, toteż bez żalu porzucam niniejszy, ciekawy jedynie na ekranie monitora temat i zabieram się za zdradzanie co gorętszych technicznych szczegółów gry.

Zapewne w wielu czytających niniejszych artykuł główkach już dawno zalęgła się myśl, iż po takim dodatku niczego nadzwyczajnego spodziewać się nie można. Owszem, poniekąd jest to trudna do przełknięcia dla fanów gry racja, jednak goście z Core Design nie ograniczyli się jedynie do zapakowania w pudełko (i na płytkę) kilku misji, które przy wydawaniu TR II nie zakwalifikowały się do edycji. Cztery dodatkowe, zupełnie nowe poziomy zaprowadzą spragnionych starych i nowych wrażeń graczy do zlodowaciałych obszarów Alaski, podziemi tajnych rosyjskich baz wojskowych oraz mistycznych, pokrytych grubą warstwą ziemi indiańskich posiadłości, których zbezczeszczone duchy mszczą się na każdym, kto nieszczęśliwie zapuka do ich głęboko w ziemi ukrytych bram. Są to najbardziej mistyczne etapy, jakie dane mi było przeżyć wespół z Larą. Otaczająca, wisząca w powietrzu niczym ciężka mgła, tajemnica, czary oraz mistyczne moce, niegodne zrozumienia ich przez umysł ludzki towarzyszyć nam będą podczas trudów wędrówki, urozmaicać "normalne" przeszkody i straszyć swym nieznanym działaniem w krytycznych momentach. Wichry przygody rzucą Larę i jej nieodłączny plecaczek na zapomniane przez żywych, niezbadane obszary Chin, Tybetu, oraz poniekąd znajomej z poprzednich przygód Wenecji.

Na taką wyprawę odpowiednie uzbrojenie jest niezbędne, aby móc utrzymać się w świecie żywych przez nieco dłuższy czas niż sekunda. Bohaterka będzie miała okazję potrzymać sobie i postrzelać z nieco odnowionych, wypolerowanych, przeczyszczonych wojennych zabawek, wśród których oprócz znanych z "dwójki" nazw odnaleźć można Uzi, M16, poręczną rakietnicę oraz harpun, praktycznie niezbędny podczas podwodnych potyczek. Obok chmary znanych z "dwójeczki" niewychowanych, zamaskowanych dżentelmenów "słabowita inaczej" kobiecina zmuszona będzie stoczyć bójki z tygryskami, wspomnianymi rekinami-ludojadami, przy których model znany z serii filmowej "Szczęki" wydaje się być dmuchaną zabaweczką dla dzieci oraz uskrzydlonymi i "uzbrojonymi" w dzioby morderczymi ptaszkami.

Jako, że z etapów "wylewa" się fala tajemniczości oraz mistycyzmu, nie można było pominąć spotkania z uduchowionymi wojownikami minionych epok zwanych Monk (mnisi), natomiast do niewątpliwej turystycznej atrakcji zaliczyć można całkiem liczne zetknięcia się z legendarnymi Yeti, które niestety trzeba będzie rozmazać krwawo po ściankach, aby utorować sobie drogę do dalszych części etapów.

Spory krok graficzny do przodu, jaki dokonała część trzecia Tomb Raidera w stosunku do "dwójki" (nie wspominając nawet o jedynce), nie został uwzględniony w Golden Mask. W związku z całkowitym (choć nie do końca bezkrytycznym) opieraniem się na engine pierwotnej części drugiej, spodziewać się można przykrych dla oczu kanciastych zakończeń wszelakich elementów, które jednak w rzeczywistości charakteryzują się krągłymi kształtami. Do tekstur przez dłuższą chwileczkę należy się przyzwyczaić, pomedytować przy monitorze i zaakceptować widoczne niedociągnięcia, lecz mimo wszystko tak do końca nie jest tragicznie i po jakimś czasie (i po zmrużeniu oczu) można się przyzwyczaić. Cóż, nie ma co kryć - na wierzch wychodzą graficzne "bugi", z jakimi gracze mieli do czynienia podczas zabawy przy TR II; chociażby takie jak przenikanie przez zasiekane już zjadliwie elementy fauny oraz częściowe wchodzenie w niektóre ściany. Ogólnie grafika wydaje się być nieco płaska; jednak wyrozumiale mając na uwagę sędziwość "szkieletu", na którym giera się opiera nie można traktować tej graficznej niedoskonałości zbyt surowo. Grunt, że scenariusz gry oraz tempo akcji sprawi, iż nasza rudowłosa bohaterka będzie nieustannie skakać, kręcić salta, katurlać się, uciekać i gonić bez wytchnienia.

Każdy nowy kroczek w nieznane lokacje kryje za sobą coś, co wymusi na graczu nagły, z zaskoczenia zwrot całym siedzącym kadłubem, nerwowe przygryzienie języka i szybkie otarcie z czoła słonych kropelek potu miarowo kapiących na klawiaturę. Szkoda, że tego typu uwielbiana przez graczy nerwowa atmosfera nie jest podkreślana przez muzykę, której zresztą bolesny brak odczuwalny był podczas giercowania w TR2. Melodyjne dźwięki docierają do gracza jedynie w momentach poprzedzających jakieś istotne wydarzenie (np. śmiertelne zejście Lary), znalezienie wejścia do świeżutkich lochów zapełnionych przykutymi do ściany szkieletami lub tym podobnych romantycznych (???) lokacji.

Kończąc sprawozdanie z ostatnich przygód Lary, z nieukrywaną przyjemnością stwierdzam, iż ogólne wrażenie mogę zaliczyć do tych pozytywnych i przyjemnych. Aczkolwiek mocno się zastanawiam nad zarekomendowaniem tytułu graczom, którzy choć przysiedli kilka nocek nad grą, jednak nie mają najmniejszego zamiaru na powtórkę z "tombraiderowskiej" rozrywki. Każdy kto przemoże swe negatywne uczucia i posiądzie TR 2 Gold, zyska pełniusieńką wersję oryginalnej drugiej części oraz oczywiście świeżutkie cztery, długie poziomy. Natomiast fani, którzy pulpit Windowsa przyozdobili różnymi obliczami Lary, w konfiguracji zaszyli przeróżne pliki dźwiękowe z subtelnymi jękami, westchnieniami i wrzaskami swej ulubionej bohaterki, niech nie zwlekają, gdyż tytuł specjalnie stworzony dla nich, zagwarantuje kolejną niezapomnianą randkę z Larą Croft, która wedle wszelkich informacji wróci do nich w czwartej, najnowszej części swych całkowicie nowych przygód. ■

INFO CD-ACTION

Producent: Core Design/Eidos

Dystrybutor: Mirage tel. (022) 616 1551

Internet: http://www.eidosinteractive.com

Wymagania: P133, CDx4, 16MB RAM, DirectX 5.0

Akcelerator: Tak

Demo na CD 7/99

Ocena: 7

Plusy:
- nowe bronie oraz wrogowie
- nie wymaga płytki z macierzystym TR2
- różnorodność lokacji
- mistyczny klimat
- akcja
- 4 nowe poziomy + pełna wersja TR2

Minusy:
- przestarzała grafika
- "bugi" znane z części drugiej
- śladowe ilości muzyki
- raczej tylko dla fanów TR

Hot Shot

Szkolenie killera

Na początku był kamień... Potem ludzie nauczyli się robić włócznie, łuki, proce i inne tego typu narzędzia. Nasza rasa ma jednak niejaką smykałkę w tej dziedzinie (chodzi o uśmiercanie bliźniego) i pewnie dlatego powstała broń palna. Jej przewagi nad bardziej 'naturalnymi' środkami walki chyba nikomu nie trzeba wyjaśniać - wszyscy słyszeli, a nieliczni mieli okazję naprawdę postrzelać. Ci pewnie na zawsze będą pamiętać kopnięcie, jakie towarzyszy strzałowi, cały rytuał jakim jest czyszczenie broni i oczywiście satysfakcję towarzyszącą celnemu strzałowi.

YASIU

Większość jednak (szczególnie tych młodszych) nie miała nawet prawdziwej broni w ręku. Wszelkiego rodzaju zabawki na plastikowe kulki, a nawet broń pneumatyczna, nie jest w stanie zastąpić normalnego pistoletu czy karabinu (nie mówiąc już o armacie czy działku Vulcan). Dla sfrustrowanych tym faktem mam dobrą wiadomość. Firma Head Games w porozumieniu ze znanym producentem broni firmą Remington, stworzyła 'Top Shot'; czyli symulator strzelania. Ci którzy w miarę dokładnie przeglądają nasze płyty, zapewne wiedzą, że na jednej z nich znalazło

U dołu:
Strzały do latających talerzy i UFO też wchodzą w rachubę.

się demo tej gry. Nie mam jednak zamiaru porównywać gry do niego - nie liczcie na to - opowiem wam wszystko od początku.
Mój pierwszy kontakt z 'top shot' był korzystny dla samej gry. Spodziewałem się kolejnej beznadziei w stylu Deer Huntera czy innego ustrojstwa, gdzie strzelamy do bogu ducha winnych zwierzaków. TS jednak okazał się całkowicie inny. Po zainstalowaniu gry i uruchomieniu jej, praktycznie od razu przechodzimy do menu, gdzie wita nas całkiem przyjemna muzyczka oraz kilka opcji do wyboru. Nie ma wśród nich niczego specjalnie istotnego, dlatego od razu przejdę do gry.

Pierwszą rzeczą, którą musi zrobić nowy gracz w TS, jest stworzenie swojego zawodnika. Wystarczy jedynie podać imię, nazwisko, ksywę, wzrost i wagę. Szczególnie ważne są dwie ostatnie dane, gdyż od nich zależy wiele rzeczy przy strzelaniu. Ja przy swoich ponad sześciu stopach (wiecie, ile wydaję na buty?) wzrostu i 135 funtach wagi miałem niejakie problemy ze strzelaniem z niektórych rodzajw broni. Nic to jednak dla prawdziwego killera - połamałem ręce, strzelając z M60, ale powiem wam co widziałem.

Gdy zaistniałem już jako zawodnik w wirtualnym świecie, stanąłem przed trudnym wyborem. Miałem wybrać jedną broń z dwudziestu dostępnych w grze. Wśród nich znajdują się karabiny, strzelby, pistolety, rewolwery, karabiny automatyczne i - nie wiedzieć po co - M60, znany choćby z filmu Rambo. Wtedy nie wiedziałem jeszcze, że do każdej 'zabawy' nadaje się inna broń, a jedynym ułatwieniem wyboru była moja własna znajomość broni oraz statystyki podawane obok każdego gnata. Wśród tych danych znajdują się - obok rzeczy takich jak pojemność magazynka, rodzaj mechanizmu czy szybkostrzelność - dwie bardzo ważne informacje, mówiące o rozrzucie broni w funkcji odległości. Dzięki dwóm wykresom dowiemy się np. że rewolwer 38 przy odległości 45 metrów może trafić nawet 30 centymetrów od miejsca, w które celowaliśmy. Przydatność tej informacji poznacie, gdy zagracie w TS.

Jeśli to zrobicie, zapewne staniecie w końcu ze spluwą w ręku na terenie gdzie jedyną rzeczą, którą wypada robić, jest strzelanie. Na ekranie przedstawiającym krajobraz 'ośrodka strzeleckiego' możecie wybrać jeden z czterech dostępnych trybów zabawy. Zacznijmy od strzelania w hali - możemy wybrać trzy opcje. Pierwsza to strzelanie do tarczy ustawionej (albo ruchomej - ale o tym za chwilkę) w dowolnej odległości - liczy się przede wszystkim celność. W trybie drugim jest podobnie, tyle tylko, że do punktacji wlicza się jeszcze czas - im szybciej i celniej wystrzelisz 20 pocisków, tym więcej punktów dostaniesz. W ostatnim dostępnym tu trybie musisz w ciągu minuty trafić jak najwięcej małych tarcz pojawiających się w losowych miejscach. Jedyne modyfikacje, jakie możemy wprowadzić do rozgrywki, to załadowanie innych tarcz oraz włączenie ich ruchu.

Druga opcja to strzelanie na świeżym powietrzu do tarcz przedstawiających biegające zające, niedźwiedzia oraz pieski preriowe. Tu też dostępne są trzy tryby (w tym dwa na czas) - w pierwszym strzelamy do ruchomych tarcz, a trafienie w daleki cel oprócz większej ilości punktów dodaje nam też trochę czasu. W drugim naszym zadaniem jest oddanie jednego strzału do sylwetki niedźwiedzia; nie wiem co jest tutaj punktowane i prawdę mówiąc tego trybu mogłoby nie być. Trzecia możliwość to strzelanie na czas do sylwetek piesków preriowych.

Kolejna zabawa to typowy symulator policyjny. Wśród czterech różnych scenerii będziemy strzelać do pojawiających się sylwetek przestępców oraz... cywili. Na tych drugich nie warto jednak marnować amunicji, gdyż trafienie w takiego delikwenta powoduje stratę punktów. Zadanie gracza jest proste - musi w wyznaczonym czasie zdobyć jak najwięcej punktów. Aby uaktywnić kolejne scenerie, trzeba przejść poprzednie z wymaganą ilością punktów.

Na koniec zostawiłem to, co według mnie najciekawsze, bo wymaga dobrej koordynacji oka i ręki czyli strzelanie do rzutek. W trzech różnych trybach postrzelamy do glinianych 'latawców' wyrzucanych ze specjalnego automatu. Na każdy rzut mamy dwa strzały. Do tej zabawy praktycznie nie nadają się pistolety i karabiny - jedynie używanie strzelb (śrut!) gwarantuje dobry wynik.

I to tyle... Naprawdę nie jest tego wiele i to chyba główna wada gry. Kilka godzin spędzonych przy niej pozwala dojść do niezłej wprawy - a potem (stopniowo) do znudzenia. A szkoda - jest to chyba pierwsza gra, w której uwzględniono tak wiele czynników związanych ze strzelaniem. Czy znajdziecie gdzie indziej możliwość wstrzymania na chwilę oddechu, aby uspokoić trzęsące się ręce? Chyba nie... W sumie gra jest wykonana na przyzwoitym poziomie; ma przyjemną dla oka grafikę i udźwiękowienie. Autorzy przygotowali porządnego helpa, zaś sama gra nie jest trudna w obsłudze. Krótko mówiąc ma wszelkie predyspozycje do stania się przebojem - choćby tylko dla maniaków. Tymczasem większość graczy szybko się nią znudzi i odłoży ją na półkę - a szkoda.

P.S. Może polskie zakłady zbrojeniowe zrobiłyby coś takiego jako formę reklamy swoich wyrobów wśród młodzieży?

Ocena: 7

Plusy:
- duży wybór broni
- realizm
- małe wymagania

Minusy:
- nudzi się po paru godzinach
- żadnej możliwości zmiany parametrów gry

INFO CD-ACTION

Producent:	Head Games / Activision
Dystrybutor:	Activision
Internet:	http://www.headgames.net
Wymagania:	P90, Windows 95, 16MB RAM, CD-ROM
Akcelerator:	Nie

Demo na CD 3/99

Airline Tycoon

Wsiąść do samolotu byle jakiego...

Jednym z moich ulubionych gatunków gier są bez wątpienia menedżery piłkarskie. Nie przepuszczę żadnemu. Uwielbiam siedzieć sobie w domu i kilkać godzinami, ustalając różne taktyki, składy etc. Nie tylko zresztą piłkarskie menedżery lubię. Swego czasu pogrywałem też w podobne gry dotyczące Formuły 1 i żużla. Oprócz sportowych istnieją również inne gry menadżersko-ekonomiczne, że wspomnę chociażby sławny Railroad Tycoon, Theme Hospital, Theme Park czy opisywany nie tak dawno RollerCoaster Tycoon. Mieliśmy już zatem zarządzanie liniami kolejowymi, szpitalem i wesołym miasteczkiem. Teraz nadeszła najwyższa pora na zbudowanie imperium lotniczego, a konkretnie windującej linii lotniczej.

ELD

Odprawa celna

Nie przepadam za widokiem lotniska. Tak jakoś dziwnie się składa, że jak do tej pory polowa moich pobytów na lotnisku wiązała się z pożegnaniami z kimś dla mnie ważnym, i to na dłuuugie miesiące. Teraz to się zmieniło, więc chyba nie powinienem mieć również uprzedzeń do Airline Tycoon, bo tak właśnie nazywa się najnowsza gra menadżersko-ekonomiczna wydana przez niemiecką firmę Spellbound Software. Jak wiadomo Niemcy to potentaci w tego rodzaju grach. Bodajże tylko za Odrą wychodzą co rusz gry menedżersko-ekonomiczne, a w dodatku w komiksowej oprawie. Ostatnim takim niemieckim hitem był niezapomniany Wet: the Sexy Empire. Na pewno pamiętacie jaką burzę skrajnych emocji wywołała ta gra. Od całkowitego potępienia środowisk "umiarkowanych" po uwielbienie ze strony graczy obdarzonych poczuciem humoru i nie tylko :). W przypadku Airline Tycoon to jednak nie grozi. Co najwyżej już wkrótce fani Airline Tycoon mogą domagać się od producentów dodatku bądź sequela.

U góry:
Kolejne szczęśliwe lądowanie

W Airline Tycoon stajemy na czele nowopowstałej linii lotniczej, a raczej jednej z czterech nowopowstałych. Trzy pozostałe to nasza konkurencja. Oczywiście rację bytu ma tylko jedna, więc konkurencję trzeba zwyczajnie prześcignąć i wykończyć. Do osiągnięcia tego celu wszelkimi możliwymi sposobami mamy w zasadzie wolną rękę. Piszę "w zasadzie", gdyż nad nami stoi jeszcze dyrektor lotniska, a dzieje się tak z uwagi na fakt, że nasza (i pozostałe) linia lotnicza została dofinansowana z budżetu państwa. I to szef lotniska wydaje nam dyspozycje i ocenia naszą pracę.

Gra rozpoczyna się od wyboru lotniska, z którego rozpoczniemy grę. W sumie jest w czym wybierać, bo jest prawie pięćdziesiąt lotnisk na całej kuli ziemskiej. Od Amsterdamu po Sydney. Na tej liście znalazła się również nasza poczciwa stolica. Następnie kolej na wybranie linii lotniczej, którą chcemy zarządzać. Jak wspomniałem jest ich cztery: Sunshine Airways, Falcon Lines, Phoenix Travel oraz Honey Airlines. Wybór postaci, czyli linii jest i tak bez większego znaczenia. Może poza kolorami samolotów i rozmieszczeniem biur na lotnisku. Po tym wyborze czeka na Ciebie sześć scenariuszy, w czasie których pokażesz, kto tu jest rekinem przestworzy!

Na ziemi

Pierwszy scenariusz nosi tytuł "Pierwszy dzień w pracy" i jest naprawdę znakomitym wprowadzeniem do Airline Tycoon. Przez cały bowiem pierwszy dzień jesteśmy prowadzeni za rączkę przez naszą asystentkę, Joannę. To ona mówi gdzie mamy pójść i co zrobić. Sama organizuje zlecenia i nasza funkcja to tylko zwiedzanie lotniska i klikanie myszką. Dzięki temu nawet największa sierota już po kilkunastu minutach spędzonych przy monitorze jest przygotowana do gry i wie, co ma robić. A wszystko zaczyna się w najważniejszym pomieszczeniu na lotnisku, czyli w gabinecie dyrektora. Od spotkania z nim oraz z konkurencją zaczyna się Twój pierwszy i każdy następny dzień. Pierwszego dnia szef przekazuje wytyczne i tak np. w pierwszym scenariuszu masz wykonać dziesięć lotów. Ta linia, której

Po prawej:
Na dywaniku u szefa...

samego dnia. Po przyjęciu zlecenia wyznaczasz samolot, który ma je wykonać. A nie jest to takie proste, jak mogłoby się wydawać. Trzeba pamiętać o zasięgu maszyny, ilości miejsc na pokładzie etc.

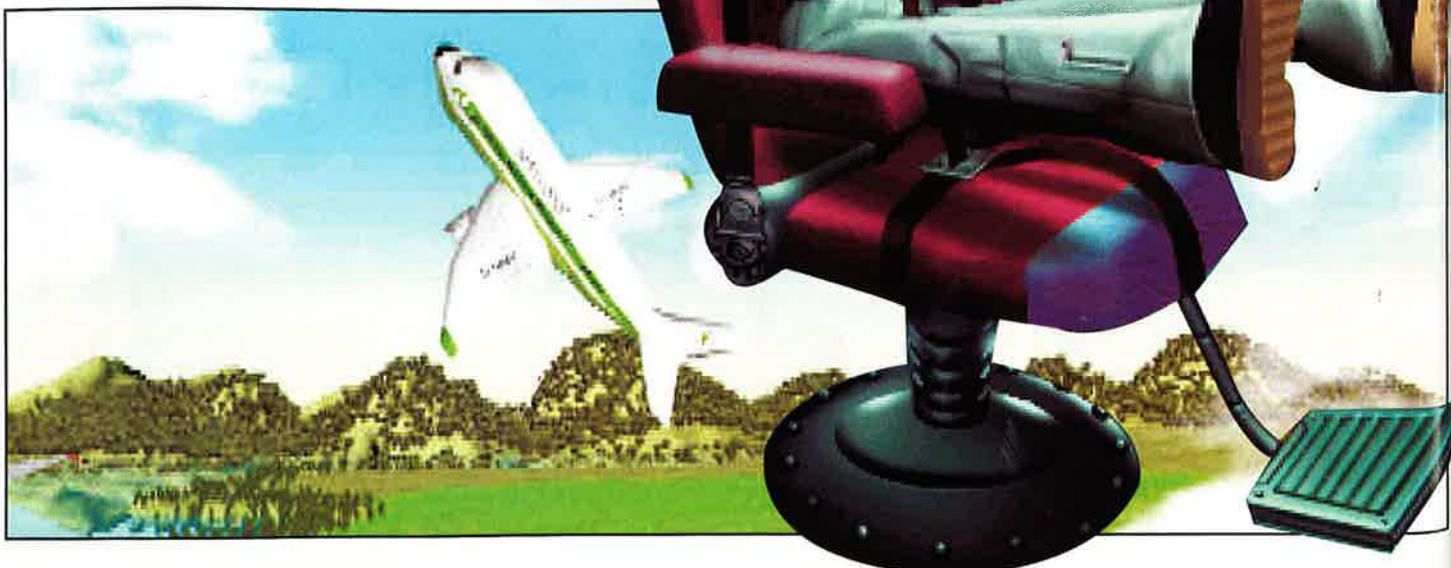
No dobra, załóżmy że wszystko gra i Twój samolot lub samoloty znalazły się w powietrzu z pasażerami na pokładzie. Teraz pora na spokojne

uda się to jako pierwszej, wygrywa. Każdego następnego dnia rano dyrektor podaje aktualną klasyfikację, a także ocenia jakość świadczonych usług, stan techniczny samolotów i wyszkolenie personelu każdej z linii. Po wizycie na dywaniku przychodzi czas na działanie. Twoim centrum dowodzenia jest Twój gabinet. To tutaj wydajesz dyspozycje swoim samolotom (czyli gdzie, który ma lecieć), odbierasz telefony (wydajesz przez nie dyspozycje podwładnym i nie tylko) i korespondencję, podwyższasz komfort świadczonych usług, a także możesz poprzeglądać statystyki.

Gabinet to super sprawa, gdyż dzwoniąc stąd, możesz zaoszczędzić sporo czasu. Zamiast biegać po lotnisku, wystarczy wykręcić odpowiedni numer. Lepszy od gabinetu jest tylko notatnik i telefon komórkowy w kieszeni. Dzięki nim życie staje się jeszcze prostsze. Początek gry jest łatwy i nie powinien nikomu nastręczyć trudności. Musisz jak najszybciej wysłać swoje maszyny w powietrze. Jak to zrobić? Póki co jesteś jeszcze zbyt małą linią lotniczą, aby otworzyć swoje biura w innych częściach świata i tym samym utworzyć własne połączenia. Dlatego jesteś zdany na zlecenia przekazywane przez biura podróży. Takich biur na lotnisku nie ma wiele - dwa. Jedno to normalne biuro podróży wydające zlecenia na jakiś określony termin. Natomiast drugie to "last minute", czyli zlecenia, które należy wykonać zaraz tego

rozejrzenie się po lotnisku. Tuż obok Twojego gabinetu znajduje się pomieszczenie, gdzie przesiadują ludzie od papierkowej roboty. U nich oglądniesz teczki swojego personelu, a także zatrudnisz (lub zwolnisz) doradców, pilotów i personel latający, czyli stewardów i stewardessy. Na upartego zatrudnisz nawet osobistego trenera. W kadrach decydujesz również o wszelkich podwyżkach lub cięciach budżetowych.

Kolejnym ważnym miejscem na lotnisku jest hangar, w którym mechanicy dbają o Twój sprzęt latający. To chyba normalne, iż ludzie wolą latać samolotami budzącymi zaufanie. Nie ma więc co żałować kasy na mechaników. Jeżeli jesteśmy już przy samolotach, to możesz je kupić w dwóch miejscach na lotnisku: muzeum u sprzedawcy samolotów. W muzeum możesz zakupić totalne graty z dużym przebiegiem i ledwo co trzymające się w jednym kawałku. Ale za to są tanie jak barszcz. Za to u sprzedawcy zapłacisz za nowiutki samolocik nawet kilkanaście razy drożej, ale za to takie cudo polata baaardzo długo bez remontu. Wybór trudny i w znaczniej mierze zależy od zasobności kieszeni. To jest właśnie Twój główny teren działań. Pozostałe pomieszczenia nie mają już takiego znaczenia. W sklepie bezcłowym zakupisz zapewne kilka potrzebnych drobiazgów, a w kafejce Ricka zasięgniesz trochę świeżych informacji. Jeśli masz kłopoty finansowe, to powinieneś zajrzeć do banku. Zaciągnięcie pożyczki na zakup nowego samolotu może nie jest najkorzystniejszym posunięciem, ale pozwala wyprzedzić konkurencję, gdyż każda kolejna maszyna to nowe zlecenia, a tym samym większa kasa. Także w banku, a konkretnie w



Po prawej:
Na tym lotnisku nikt nie jest normalny

biurze maklerskim możesz kupić lub sprzedać akcje. Jeżeli firma dobrze prosperuje, to warto wypuścić więcej własnych akcji. I to już wszystko co możesz zwiedzić na lotnisku. Nie jest to mały obszar i zapewniam Cię, że w miarę rozrastania się Twojej linii przybędzie Ci kłopotów i obowiązków. To co wydawało się na początku proste, okaże się skomplikowane. Ot, chociażby taki problem jak zajęty pas startowy.

No, ale od czego jest dyrektor tego całego cyrku? Jeden telefon i może się zgodzi na dodatkowy pas startowy?

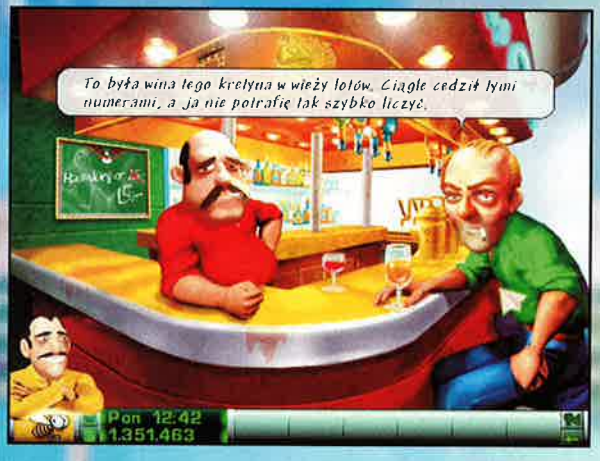
W powietrzu

Jak znakomicie widać po zamieszczonych obok screenach grafika Airline Tycoon jest typowo komiksowa i na pierwszy rzut oka przypomina (nie)sławnego Weta. Kolorowo i ko(s)micznie :). Nie wiem jak Wam, ale mnie się to podoba. Taka komiksowo-jajcarska grafa przyciąga mnie bardziej niż jakieś super graficzne bajery w innych grach ekonomicznych (np. Sim City 3000 czy Railroad Tycoon 2 są śliczne, ale...). Przyjrzyjcie się chociażby Arabowi z Arabair. Typowy pustynny gangster ;). Niezła jest również animacja postaci, a muszę wspomnieć, iż po lotnisku łażą bezustannie całe stada pasażerów. Ale nie tylko graficznie jest zabawnie w Airline Tycoon. Dosłownie na każdym kroku spotykamy się z różnymi śmiesznymi sytuacjami i dialogami. Dużo miałem uciechy, przeglądając akta swoich pracowników bądź kandydatów do pracy. Uwagi w stylu "... bierze udział w obrzędach voodooo oraz uczestniczy w zlotach satanistów" wzbudzały moje niekontrolowane wybuchy śmiechu. Niezłymi tekstami rzuca także pijak przesiadujący w kafejce Ricka. "To nie moja wina, że straciliśmy podwozie. To nie ja postawiłem ten cholerny domek" albo: "To była wina tego kretyna w wieży lotów. Ciągle cedził tymi numerami, a ja nie potrafię tak szybko liczyć". To tylko część z jego bogatego słownika śmiesznych zwrotów. Gwarantuję Wam, że grając w Airline Tycoon, nieraz wybuchniecie śmiechem. I oto chyba chodzi?

Za to niezbyt pozytywnie muszę się wyrazić o dźwiękowcach Spellbound. Muzyka może i pasuje do koncepcji gry, ale brzmi tak trochę... prowincjonalnie i staje się szybko nużąca i męcząca. Jestem niemal pewien, że każdy z Was mógłby stworzyć w domu lepszy kawał muzy. Nie inaczej jest z dialogami (tj. lektorami).

U dołu:
Czasami do muzeum trafiają niezłe samoloty

Osoby je czytające włożyły według mnie za mało serca do tej roboty. Przez co są one takie bez wyrazu. Pozostałe dźwięki są oki. Biorąc oczywiście pod uwagę fakt, iż są to typowe odgłosy lotniska. Gwar pasażerów czy ryk silników samolotowych do oryginalnych nie należą, ale też nie przeszkadzają.



U góry:
Kafejka Ricka. Można tu nie tylko napić się, ale także dowiedzieć ostatnich newsów

Miękkie lądowanie

Tych, których do tej pory nie przekonałem jeszcze do Airline Tycoon, muszę poinformować o jednej z ważniejszych zalet tej gry. Mianowicie jak to ostatnio bywa w modzie, została ona przez polskiego dystrybutora całkowicie, a co najważniejsze - bardzo dobrze (co znaczy: bez buraków) spolszczona. Wszystkie dialogi przeczytacie i usłyszycie w naszej ojczystej gwarze. To się nazywa profesjonalizm! Dzięki temu nawet maluchy z chęcią pogiercują w Airline Tycoon, a jest to na pewno gra nadająca się dla milusińskich. Wydaje mi się nawet, że jest ona właśnie do nich skierowana. Nie bez znaczenia przy zakupie Airline Tycoon powinna być cena, a tą CD Project ustalił na 69 złotych. Biorąc pod uwagę przyjemność jaką funduje nam granie w Airline Tycoon to na Waszym miejscu nie zastanawiałbym się ani minuty. Musicie sprzedać trochę butelek i kupić produkt Spellbound.

Reasumując. Airline Tycoon to według mnie jedna z najlepszych gier menadżersko-ekonomicznych. Autorom udało się po prostu doskonale powiązać ciekawy temat oraz elementy ekonomiczne z dużą grywalnością i jeszcze większą porcją humoru. W Airline Tycoon bez obawy może zagrać każdy. No może starsi gracze po pewnym czasie znudzą się, bo gra nie jest zbyt trudna, ale mimo to warto posiedzieć nad nią kilka dni. Wszyscy narzekający na niski realizm zostaną za to nagrodzeni dużą dawką humoru. A śmiech to zdrowie, chociaż i tak nie zastąpi to wieczornego spaceru brzegiem morza z odpowiednią osobą u boku... Ach, to lato! Wszystkich, którzy tak jak ja nie mogą wyrwać się z miasta, zachęcam do zasiadania przed monitorem do gry w Airline Tycoon!!! ■

Ocena: 8

Plusy:
- humor
- komiksowa grafika
- nieskomplikowana (dla młodszych i mniej ambitnych)
- cena
- całkowicie i dobrze spolszczona
- grywalność
- niskie wymagania sprzętowe

Minusy:
- za prosta (dla bardziej wymagających)
- muzyka

INFO CD-ACTION

Producent:	Spellbound Software
Dystrybutor:	CD Projekt tel.(022) 8257151
Internet:	http://www.spellbound.de
Wymagania:	P 90, 16 RAM, CDx2, WIN95/98, karta muzyczna
Akcelerator:	Nie

Demo na CD 7/99

THE SETTLERS III
NOWE MISJE

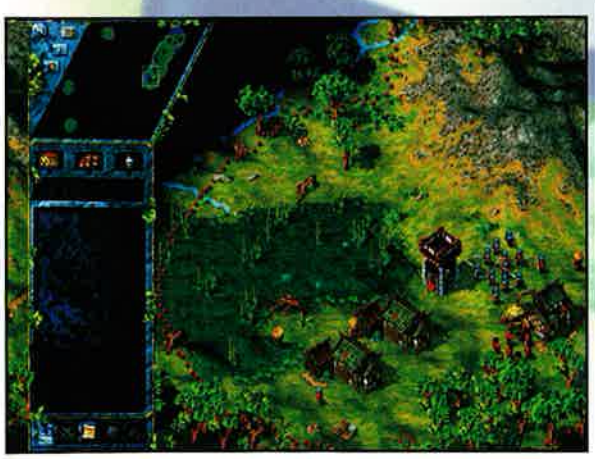
Na Jowisza: giń, graczu!

Kronikę, do której przyszło mi dopisać parę kolejnych stron, rozpoczęto dawno dawno temu, w czasach gdy nieliczne jeszcze komputerowe bractwo zachwycało się taktowanymi zegarem 7.14 MHz „klawiaturami bez komputerów" ;). Wtedy to właśnie niemieckie przedsiębiorstwo Blue Byte, wyraźnie zachwycone innymi głośnymi tytułami tamtego okresu - Powermonger oraz Populous stworzyło i wydało grę przełomową, grę, która bardzo szybko stała się synonimem dobrej zabawy. Grę której osnową i celem była opieka nad nielicznym początkowo ludkiem wywodzącym się wprost z naszego średniowiecza - maleńkimi robotnikami, rzemieślnikami, rycerzami. Grę której nazwa - The Settlers - wrosła głęboko w świadomość graczy wszelkich upodobań, ona sama zaś wyrosła do rangi obiektu kultu (dlatego między innymi opisaliśmy ją w śwince w tym numerze).

GEM.INI

Nic dziwnego przeto, że przez długie lata Osadnicy towarzyszą nam (seria doczekała się zaszczytnego numeru trzeciego) niezmiennie dając nieprawdopodobną radość gry i zmuszając do zastanowienia, w czym tkwi haczyk, na który - mimo praktycznego braku zmian w zamyśle kolejnych Settlers - wciąż bierze się tak wielu ludzi? Nie wiem, ale i nie mnie o tym rozsądzać. Wiem jednak, że jej to sieć na tyle mocna i na tyle zdradliwa, że osoba raz pochwycona nigdy dobrowolnie nie da się z niej wyzwolić. Doświadczyłem tego na własnej skórze, oj doświadczyłem - zawalone sprawdziany i zasypianie na lekcjach, a później - wcale nie tak dawno temu - wykładach... To jednak nieważne - istotne teraz jest tylko to, że znów otrzymaliśmy sznasę, by powrócić w świat Osadników. To zaś dzięki wydanemu przez CD Projekt dodatkowi The Settlers III: Nowe Misje (dodatek wymagający pełnej wersji The Settlers III). Misje składające się na trzy kampanie (po jednej dla każdej z ras, w obrębie każdej z nich po osiem misji) - których głównym celem jest nie tylko zapewnienie przetrwania rasom dotkniętym kataklizmem, ale i ostateczne wyzwolenie ich spod władzy kompletnie nieudolnych bogów.

Jak zapewne pamiętacie w The Settlers III wybór jednej z trzech ras nie zależał jedynie od osobistych preferencji i służył przede wszyskim określeniu stopnia trudności, jaki cechować będzie dalszą rozgrywkę. I tak Rzymianie byli rasą, którą mieli opiekować się stosunkowo najmniej elastyczni gracze, dalej Egipcjanie jako Ci o nieco innej specyfice i większych wymaganiach i wreszcie Chińczycy - nieszczęśnicy pozostający przez większość czasu rozgrywki w cieniu dwu poprzednich nacji - im prawdziwie niezbędny był bez mała mąż opatrznościowy. W Nowych Misjach zachowano to interesujące powiązanie narodu i stopnia trudności - odwrócono natomiast nieco powyższą kolejność. Rzymianie wprawdzie pozostali rasą, której misje są dostępne (czyt. zjadliwe) dla stosunkowo największej grupy graczy, jednak u pozostałych dwóch - Egipcjan i Chińczyków - poziom trudności został



zamieniony. Teraz to Egipcjanie stają przed zadaniami niewykonalnymi dla przeciętnego śmiertelnika... Niewykonalnymi zaś, gdyż tylko to określenie pasuje mi do profilu misji, w której - mimo ogromnej przewagi liczebnej przeciwnika (a w zasadzie - obydwu) to my mamy atakować i to na tyle szybko, by rozrastające się imperia poddanych Jowisza i Ch'ih-Yu nie zdołały utworzyć wspólnej granicy. W porównaniu z tą misją (pierwszą w kolejności - aż strach zatem pomyśleć, co dzieje się dalej...) wstęp do kampanii tych dwu pozostałych nacji jest niemal przyjemny...

Niemal jednak tylko, gdyż trudno o relaks w sytuacji, gdy nasze niewielkie państewko rozwija się w cieniu dwu ogromnych obozów Egipcjan, a nam brakuje węgla (dymarki muszą kopcić od pierwszych sekund gry) - to u przeznaczonych dla „początkujących" Rzymian; u Chińczyków zaś - nie dysponujących złożami rudy żelaza - wymagane jest odpieranie ataków zbrojących się Rzymian a celem misji jest wytworzenie i dostarczenie na miejsce przeznaczenia 18 sztab żelaza (jedynym rozwiązaniem tej beznadziejnej sytuacji jest ingerencja Ch'ih-Yu)... No tak, nie sposób tego nie zauważyć i podkreślić - poziom trudności - co widać po przykładach - został

Parę szpilek

Będąc z natury człowiekiem złośliwym, marudnym i „szukającym dziury w całym" chciałbym chwilkę z lekka poznęcać się nad zamieszczonymi na boxie tej gry tekstami. Bo nawet nie wiecie, jakich ciekawych rzeczy można się z nich dowiedzieć. Nie wiem czy tak było w oryginale, czy też to radosna twórczość polskiego tłumacza - wszelako chciałbym zasugerować dystrybutorom, by poświęcali im nieco uwagi, gdyż inaczej efektem są takie perełki, jak te poniżej.

„The Settlers 3 to (...) gra (...) osadzona w prawdziwych realiach."
Mniejsza już o stylistycznie nieco „zgrzytające" określenie „prawdziwe realia". Chodzi mi raczej o to, że takie stwierdzenie jest sporą przesadą. Bogiem a prawdą te „realia" ograniczają się tylko do tego, że rzeczywiście tak w naszym świecie, jak i świecie Settlers 3, egzystują sobie Egipcjanie, Rzymianie (ci to raczej egzystowali), etc. Wszystko inne jest już przecież 100% fikcją. Czy zatem nie jest to lekką przesadą? (Aż korci, by zacytować fragment humoreski Ephraima Kishona: „film powstał na podstawie prawdziwych wydarzeń, które sam wymyśliłem").

Nic to. Następna perłka. „Jesteś wybrańcem Boga". Bóg (liczba pojedyncza) przez duże B - sugeruje, że chodzi tu o naszego Boga. Z tekstu mogę więc domyślić się, że bohater gry należy do narodu wybranego, czyli - patrz Biblia - Żydów. (Coś dla zwolenników teorii, że to Żydzi rządzą światem?). Ale jeszcze w tym samym zdaniu mamy: „który ma poprowadzić swój lud - potężnych Rzymian". Zatem okazuje się, że tak naprawdę narodem wybranym są Rzymianie! Fiu fiu. Jak to się ma do „prawdziwych realiów" - wolę nie oceniać.

Mam tylko nadzieję, że reszta lokalizacji gry korzystnie odbiega od tych cytatów. Bo - zacytujmy po raz ostatni - „przekład gry na język polski uwzględnia oczywiście polskie realia i specyfikę (...) (obyczajowość, skojarzenia, czy porównania), dlatego też (...) GARCZ (hm, hm) otrzyma sporą dawkę humoru". No cóż, to na pewno prawda.
Nawet jeszcze nie zacząłem grać, a już się nieco ubawiłem.

Mac Abra

Ps. Ale to tylko tak na marginesie, gra jest rzecz jasna cool i gorąco ją polecam. Ale cóż: „diabeł tkwi w szczegółach".

niezwykle wyśrubowany. Do tego stopnia, że jak się wydaje - szanse na ich pozytywne przejście będą mieć jedynie osadniczy weterani - ci, którzy nie ugięli się w trakcie ostatnich misji podstawki. Wszyscy inni - niestety - nie podołają równoczesnym atakom znacznie liczniejszych wojsk przeciwnika i niedoborom środków produkcji, które należy „omijać", wykorzystując znacznie bardziej czasochłonne metody.

Powyższe - jak mniemam - wystarczyłoby, aby skutecznie odstraszyć niektórych z potencjalnych nabywców, jednak twórcy dodatku zawarli w nim jeszcze coś - element, który sprawia że gry stają się prawdziwie nieśmiertelne, a przy tym wciąż i wciąż na nowo świeże i atrakcyjne - Edytor Poziomów! Nareszcie również i gracze wyzwolą się spod wpływu swoich bogów - Twórców i sami zaprzęgną szare komórki do dzieła tworzenia światów i scenariuszy, jakich dotąd nie miały okazji podziwiać ludzkie oczy. Samo kreowanie nowego świata przypomina (podobnie zresztą jak w Nowych Misjach do The Settlers II) zabawę programem graficznym - za pomocą myszy i definiowalnej grubości „pędzla" rysujemy zarysy nowej mapy. Oczywiście późniejsze przygotowanie jej do podboju serc innych graczy wymaga nieco czasu - zmiana rzeźby terenu, sensowne rozmieszczenie zasobów, rozrzucanie gotowych elementów graficznych (tu szkielet, tam pień powalonego drzewa, ówdzie muchomorki), wreszcie wrzucenie na planszę odpowiedniej ilości i rodzaju Osadników jest niewątpliwie czaso- i pracochłonne, efekt jednak potrafi przejść najśmielsze oczekiwania i to na plus!

U góry:
...a potem z północy nadeszli Egipcjanie...

Naturalnie nie same jeno plusy zawierać będzie mój wpis do kroniki światów Settlers - jakkolwiek bowiem jest to gra wyjątkowa, to nie na tyle, by móc ustrzec się braków. Minusem bowiem, nadchodzącym wraz z grą może być fakt, że mapy multiplayerowe da się rozegrać jedynie w sieci lokalnej bądź na serwerze, jaki został przeznaczony specjalnie dla tego celu; inne środki komunikacji międzykomputerowej nie wchodzą w rachubę. To zaś niemal automatycznie zamyka dźwierza przed wszystkimi chętnymi na niekonwencjonalną, niesztampową rozgrywkę (do LAN rzadko kto ma dostęp, pojedynczy serwer gdzieś na zachodniej półkuli Ziemi również nie zdoła ugościć wszystkich chętnych). W tej zaś sytuacji 23 plansze multiplayerowe instalowane wprost w grę można jedynie pooglądać w edytorze. Zabrakło mi również - tu drugi minus - intra wprowadzającego w kampanię - w briefingach mowa jedynie o wielkim sztormie, który rzucił każdą z nacji w nieprzyjazny świat, w którym, jakimś dziwnym trafem znaleźli się również wrogowie. A przecież film wprowadzający nas w świat The Settlers III był znakomity - zwłaszcza pochodzący wprost z montypythonowego „Żywotu Briana" napis na kolumnie przed świątynią: «ROMANES EUNT DOMUS» ;)

Naturalnie można by również zanotować po stronie braków również i brak najmniejszego update'u w budynkach czy jednostkach, jednak temu nie sposób się dziwić: nie jest to przecież odrębny produkt, lecz jedynie dodatek do pełnej wersji gry. Dodatek o wyjątkowo wysokim poziomie trudności, ale i - moim skromnym zdaniem - wyjątkowej wartości: trzy dodatkowe, niezwykle wymagające, ale i przemyślane kampanie, 10 misji (scenariuszy) dla pojedyn-czego gracza, znakomity, niezwykle prosty w obsłudze edytor, poparte naprawdę przystępną cena - 49 złotych - dają efekt w postaci najle-pszych (sic!) „nowych misji" jakie kiedykolwiek miałem okazję poznać. ■

Ocena:
9

Plusy:
- to po prostu więcej cudownych Settlers III
- rewelacyjny Edytor Poziomów

Minusy:
- kampania i pojedyncze misje nadają się wyłącznie dla hardcore'owych Osadników

INFO CD-ACTION

Producent:	Blue Byte
Dystrybutor:	CD PROJEKT (022) 8257151
Internet:	http://www.cdprojekt.com
Wymagania:	P166, 32 MB RAM, karta video 2 MB
Akcelerator:	Nie

Discworld Noir

Czarny kryminał, czarny humor

W czasach wczesnego Jaruzela, kiedy byłem jeszcze zupełnie małą dziewczynką, należałem do Klubu Miłośników Fantastyki. Na jednej z aukcji książek fantastycznych pojawił się gość niestychany, Wielki Człowiek z Warszawy, pan Wiktor B. Był ci on wtedy bodajże szefem działu fantastyki wydawnictwa „Alfa", a więc figurą nie lada. Zapytany przez jednego z kolegów o to, co ciekawego dzieje się w literaturze fantastycznej na Zachodzie – może nie uwierzycie, ale książki fantastyczne ukazywały się wtedy w ilościach gdzieś tak ze trzy-pięć na rok – odpowiedział, że na Zachodzie zupełnie już zgłupieli, bo ostatnio spore powodzenie osiągają tam powieści niejakiego T. Pratchetta. A ten, wyobraźcie sobie tylko, pisze o jakimś dziwacznym świecie, płaskim jak talerz, dźwiganym przez cztery słonie, które stoją na grzbiecie ogromnego żółwia. Pomysł to przecież idiotyczny (Kopernik się w grobie przewraca!) i dopóki on – tzn. B. – będzie miał w tej sprawie coś do powiedzenia, polscy czytelnicy takich bzdur nie zobaczą. Trzeba też rzec, że w tej sprawie – choć może nie we wszystkich innych – okazał się człekiem honoru i dotrzymał słowa.

El General Magnifico

Na szczęście dla wielu komuna upadła i pan B. przestał decydować o tym, co mają czytać młodzi polscy miłośnicy fantastyki, a pewien doktor matematyki z Katowic zajął się tłumaczeniem powieści Pratchetta, które w Polsce z miejsca zdobyły sobie ogromną rzesze zaciekłych wielbicieli. Nie wiedzieć czemu, polskim czytelnikom ogromnie się spodobała wizja świata, przy stwarzaniu którego Najwyższy musiał się nieźle ubawić, i autor karkolomnej koncepcji od kilku już lat bije w Polsce rekordy poczytności. Popularność Pratchetta bierze się z jego nieposkromionego poczucia humoru, każda z jego powieści skrzy się iskierkami wesołości, doskonale zresztą przetłumaczonymi na polski (a dużo od dobrego tłumaczenia zależy). Pratchett kieruje swoją twórczość do intelektualistów, każda bowiem z jego książek jest totalną drwiną z jakiejś koncepcji literackiej, filozoficznej czy społecznej, każda aż kipi od prześmiesznych aluzji do najróżniejszych filmów (scena, w której stary barbarzyńca w powieści „Czarodzicielstwo" odpowiada wodzowi plemienia nomadów, jakie są trzy najważniejsze rzeczy w życiu mężczyzny, jest pyszną na przykład parodią takiejże sceny w filmie „Conan barbarzyńca" – bohater zresztą zwie się w niej Cohen Barbarzyńca) lub fragmentów literackich. I okazuje się, że wbrew obiegowej opinii o Jankesach książki dla intelektualistów znajdują w Stanach wielu, bardzo wielu czytelników.

Nie trzeba też było długo czekać na to, by próbę zdyskontowania popularności Świata Dysku podjęli twórcy gier komputerowych. Pierwsza z powstałych pod wpływem Pratchetta gier, „Discworld", nie zawiodła miłośników Rincewinda (jeden z ulubionych bohaterów Pratchetta, niewydarzony mag obdarzony nadludzkimi umiejętnościami przetrwania, którymi przypomina i znacznie przewyższa inspektora Clouseau). Otrzymaliśmy doskonałą zabawę, przygodówkę o świetnej grafice, dobrej muzyce i niezwykle zakręconej fabule, stworzonej wedle wszelkich reguł obowiązujących na świecie Dysku. Zadaniem animowanego przez gracza bohatera było uporanie się ze smokiem, który ni stąd ni zowąd pojawił się w Ankh-Morpork (jedno z głównych miast Świata Dysku) i mocno dokucza obywatelom. Mniej więcej w rok potem ta sama firma (GT Interactive), zrobiła drugą grę z tym samym bohaterem – tym razem zadanie Rincewinda polegało na odnalezieniu odpowiedzi na pytanie, co się stało ze Śmiercią i dlaczego nie wypełnia ona swoich podstawowych obowiązków, a potem oczywiście na przywróceniu status quo. Na trzecią część przygód ze Świata Dysku trzeba było trochę poczekać, ale wreszcie JEST! I to jaka!

Sympatykom Rincewinda od razu rzec trzeba, że nie on został bohaterem tej gry. Jej twórcy sięgają do kolejnego kanonu kultury amerykańskiej – jedynego jej może prawdziwie

Po prawej:
Rien ne va plus!

wartościowego wkładu w światową literaturę - to znaczy do czarnego kryminału, zapoczątkowanego przez Dashiela Hammeta „Sokolem Maltańskim", a kontynuowanego potem znakomicie przez Chandlera i Mickeya Spillane'a . W odróżnieniu od kryminału angielskiego, skodyfikowanego zresztą przez Amerykanina, bostończyka S. S. van Dine'a, w którym obowiązywały ścisłe reguły (np. mordercą nigdy nie mógł być ktoś ze służby, a zbrodniarze zawsze byli na końcu zabierani przez dziarskich chłopców ze Scotland Yardu – ostatnie już chyba kryminały w tym duchu pisał – jakżeby inaczej! – znakomicie zresztą - Polak, Maciej Słomczyński), amerykański czarny kryminał nie kieruje się żadnymi regułami, pokazując brutalność życia, jego najróżniejsze powikłania, mroczne zaułki i jeszcze mroczniejsze, a buszujące w nich charaktery. Przesycony czarnym humorem (a często bywa on jedyną bronią w walce ze światem, dzięki której bohaterom - niekiedy – udaje się zachować człowieczeństwo) jest ten rodzaj kryminału niewątpliwie wynalazkiem amerykańskim, w którym filmowcy i pisarze zza Wielkiej Wody osiągnęli niekwestionowane mistrzostwo. Europejskie próby naśladowania stylu mistrzów były nie najlepsze – by nie rzec żałosne.

Od samego początku, kiedy tylko poznałem Świat Dysku, wśród jego najróżniejszych przedstawicieli brakowało mi prywatnego detektywa. W innym doskonałym cyklu fantasy brak ten uzupełnił Glen Cook, tworząc postać Garreta, ale przecież i w Ankh Morpork, gdzie była dzielnica Mroków, w której za darmo można dostać jedynie w zęby, gdzie regułą sine qua non przetrwania jest nieodwracanie się do nikogo plecami i gdzie niemowlęta zaczynają karierę od kradzieży pieluszek, znalazłoby się miejsce dla niezłomnego tajniaka. I oto twórcy z firmy GT Interactive uzupełnili ten brak tworząc postać Lewtona, prywatnego detektywa, który – dla zdynamizowania akcji na samym początku gry zostaje zabity. „Nic tak nie ożywia kryminału jak trup" - to też słynny cytat (czyj? no?). Przedtem jednak dowiadujemy się o intrydze bogini nieporozumień, niejakiej Erraty, która nie mogąc dostać się inaczej na pewne przyjęcie weselne namówiła boga kowali do wykucia Złotego Tasaka, na którym kazała wyryć napis „Dla Najsilniejszego". Czy wam to czegoś nie przypomina?

W wyniku bójek, jakie wybuchły pomiędzy osiemdziesięcioma pomniejszymi bogami, drak, mordobić i rozrób, Złoty Tasak, gwiźnięty przez przechodnia gdzieś przepadł. Objawia się zresztą zaraz potem, wbity w brzuch naszego bohatera, który nieco speszonym głosem zaczyna narrację. Dialogu wprowadzającego w grę nie powstydziłby się sam Chandler - jest gorzko ironiczny, cięty niczym brzytwa, a akcja gry nieustannie odwołuje się do najrozmaitszych filmów, książek i piosenek, które dawno już weszły do kanonu kultury (jeśli ktoś oczywiście nie jest uniwersyteckim purystą, który odmawia wszelkiej czci dziełom kultury masowej). Rzadko mi się zdarzało, bym co chwila parskał śmiechem oglądając wprowadzenie do gry (zazwyczaj czekam niecierpliwie na jego koniec, klnąc często pod nosem, bo chcę przecież grać, grać i grać, kurczę pieczone!). W DISCWORLD NOIR patrząc na Intro bawiłem się przednio i odpowiednio nastawiony zabrałem się do gry.

Bohater - jak w każdym szanującym się czarnym kryminale – dostaje zadanie polegające na odnalezieniu tajemniczego kochanka niezwykle urodziwej brunetki, która zostawiwszy Lewtonowi szczątkowe informacje i obietnicę niezłego wynagrodzenia, znika niczym sen złoty. Dialog ten skrzy się dowcipem – co prawda docenią go jedynie wybornie znający lenglydż, ale ostatnio takich między Odrą i Bugiem coraz więcej. I dobrze! Prywatny wkracza do akcji.

Grafika zwala z nóg – otoczenie jest tajemnicze, spowite w ciemności, deszczowe, wrogie i osnute mrokiem (w końcu, u licha, jesteśmy w ankhmorporkiańskich Mrokach!). Detektywowi przyjdzie zwiedzać jaskinie występku, nocne kluby i lokale, gdzie za

odpowiednią cenę klient może zaspokoić najbardziej niezwykłe pragnienia, a jeśli dobrze zapłaci, to na jego użytek wymyśli się nawet całkiem nowe i dotąd nie używane rozrywki. Zajrzymy z Lewtonem i do miejskiego więzienia, gdzie poznamy szalonego naukowca Leonarda da Quirm, który dla Patrycjusza pracuje nad wynalazkiem latającej machiny i jest mu tam całkiem dobrze.

Gra nie toczy się liniowo, choć oczywiście to tylko pozory, ale gracz ma sporo swobody w wyborze działań i podejmowanych przez siebie decyzji. Sprawa, która z początku wydawała się typowa, gmatwa się niczym sieć w dłoniach podpitego majtka i pojawiają się coraz to nowe ślady i nowe zadania dla Lewtona. Brunetka okazuje się niezupełnie tym, za kogo się podaje, potem do klientów Detektywa dołącza troll, szukający swej partnerki, arystokrata, któremu gdzieś wcięło zaufanego woźnicę i jeszcze kilku innych jegomościów. Zadania krzyżują się ze sobą, tropy plączą, nikomu nie można ufać. W bezwzględnej walce ze złem i w pogoni za groszem bohaterowi przyjdzie nawet zostać – tfu! – wilkołakiem. Nie żebym coś miał

Całkiem u dołu: **Ochroniarze Patrycjusza.**

Wybrane postacie ze Świata Dysku:

Lewton - główny bohater, dawny strażnik miejski, wyrzucony z roboty za łapownictwo;serce złamała mu niejaka Ilsa, która go porzuciła, postanowił wtedy zostać cynicznym detektywem. Nie ufa nikomu i niczemu, dba tylko o siebie – co, o dziwo, budzi zaufanie w klientach. Jak do tej pory nie miał ich za wielu, bo sprawa obecna jest drugą w jego karierze. Liczy na to, że kiedyś wreszcie się odkuje, na razie z powodu fatalnego stanu rachunków musi brać zlecenia, jak lecą.

Carlotta - tajemnicza piękność, która zleca Lewtonowi odnalezienie swojego dawnego kochanka, niejakiego Mundy'ego; nie za wiele zresztą może o nim powiedzieć, nie wie na przykład, jaki był wzrost Mundy'ego, bo nigdy go nie widziała na stojąco. Pochodzi ona z wpływowej w Ankh-Morpork rodziny Uberwaldt.

Ilsa - była kochanka Lewtona, przypływa do miasta na tym samym statku, co Mundy, wespół z obcokrajowcem z położonego przeciwbieżnie kontynentu, Two-Conkers'em (Dwugrzybniakiem – przypomnijcie sobie Dwukwiata z „Koloru Magii").

Malachite - mało rozmowny troll, który elokwentnie (Znajdź Thermę!!) zleca Lewtonowi odnalezienie pewnej śpiewaczki kabaretowej, Thermy; sprawa ta w dość pokrętny sposób wiąże się ze sprawą Mundy'ego. Spotkanie Lewtona z trollem przypomniało mi natychmiast scenę z powieści Chandlera „Żegnaj laleczko", w której detektywowi Marlowe'owi odszukanie niejakiej Velmy zleca ogromny a tępawy Myszka Malloy.

Al-Khali – maniakalny zabójca z toporkiem, kurdupel i krasnolud, współpracownik tajemniczego Johna Horsta, wygadanego trolla o kształtach Gargantui. Ostrzega Lewtona, aby ten trzymał się z daleka od całej sprawy, czego oczywiście nasz bohater z wielu względów nie czyni.

Nobby – dawny towarzysz Lewtona, miejski strażnik, dla którego - po przyjęciu go w szeregi policji - specjalnie zmieniono przepisy, mówiące o tym, że stróż prawa powinien być bystry, szybki i samym wyglądem budzić grozę wśród elementów kryminalnych...

U góry:
I na Dysku można się splukać.

U dołu:
Kapłan w świątyni Pomniejszych Bogów.

Ocena: 9

Plusy:
- Doskonale dobrana grafika,
- świetna oprawa muzyczna,
- klimat,
- aluzje...
- Wszystko!

Minusy:
- Jedna i niewielka, w miarę upływu gry coraz jednak dokuczliwsza. Przeglądanie notesu w celu wypytywania podejrzanych to prawdziwe utrapienie...

przeciwko gryzącym inaczej... Rzecz w tym, że wilkołaki – podobno – mają znakomity węch, co przydaje się w śledztwie. Niezwykle zabawne są też rozmyślania Lewtona leżącego w trumnie. Zajrzawszy do Gildii Archeologów spotka w niej Lewton dziewczynę odzianą jedynie w wysokie buty, szorty i koszulkę bez rękawów opiętą na silnie zaznaczonych drugorzędnych cechach płciowych, która nazywa się Laredo Cronk. Jest ona Ewakuatorem grobów (Tomb Evacuator) i włazi do starych grobowców, do których od tysięcy lat nie zaglądał nikt przed nią – oczywiście oprócz tych, co zostawiają w najróżniejszych miejscach te zestawy pierwszej pomocy, apteczki i inne użyteczne przedmioty. Zajęła się

archeologią, bo łupienie grobów jest bardzo opłacalne, choć przyznaje, że nieustanne skakanie z bloku na blok i unikanie śmiertelnych pułapek po jakimś czasie może się stać nudne... Takich czekoladek w grze jest znacznie więcej.

Osobne słowa uznania należą się twórcom oprawy muzycznej. Towarzysząca wędrówkom Lewtona muzyka jest doskonałą niemal syntezą amerykańskiej muzyki rozrywkowej z lat czterdziestych, nadającą całej grze niezwykłego realizmu i atmosfery. Muzycy w lokalach odstawiają takie numery, że i dziś z otwartymi ramionami przyjęto by każdego z nich do pracy w dowolnie wybranym lokalu Nowego Orleanu, a głosy... Kobiety lekkich obyczajów mówią tak, że mogłyby skusić każdego do wielokrotnego i różnorakiego pogwałcenia szóstego przykazania i bez trudu namówiłyby do przekroczenia piątego (i pozostałych). Z głosów bramkarzy i ochroniarzy zionie wprost cmentarnym chłodem, a barmani przemawiają tak ciepło i przytulnie, że do wypicia part głębszych skusiliby nawet przewodniczącego Związku Abstynentów. Wędrówkom Lewtona po Mrokach towarzyszy odgłos nieustannie siąpiącego deszczu, a kroki detektywa brzmią głucho niczym odgłos zatrzaskiwanej trumny. Znakomita robota. Godzi się też powiedzieć, że jest to jedna z niewielu gier zrobionych tak, że nawet gdyby twórcy nie przewidzieli opcji wyświetlania tekstów, głosy zrobiono na tyle dobrze, że wcale by to nie bolało. Podkład zrobiono znakomicie, profesjonalnie i z nieskazitelną dykcją – co niekiedy jest diablo trudne, spróbujcie bowiem powiedzieć kwestię wypowiadaną przez urżniętego jak autobus majtka tak, by słuchacz wiedział, że mówca jest urżnięty, ale też doskonale zrozumiał, co mówi. Dla dopełnienia miary zachwytu grę można też uruchomić w języku włoskim, hiszpańskim i francuskim.

Jeszcze jedno – gra potrafi zaspokoić nawet najbardziej wybrednych miłośników, zagadek – pozornie zakręcona tak, że można by jej używać zamiast korkociągu; jest niezwykle logiczna, i trzeba by ją chyba powtórzyć kilkakrotnie, by wychwycić wszystkie smaczki. Jedno ponowne zastrzeżenie – aby w pełni nasycić się grą, konieczna jest bardzo dobra znajomość lenglydżu, bo prawie wszystkie informacje zbieramy podczas rozmów, dialogi zresztą są bardzo rozbudowane. Ale i zabawne. Zgadnijcie na przykład, dlaczego wzruszyłem się jak poduszka i załkałem ze śmiechu, gdy ujrzałem, jak Lewton wchodzi do baru, a kiedy pianista na jego widok zaczyna grać jakąś melodyjkę, obcina go natychmiast zimnym : „Nigdy tego przy mnie nie graj, Sammy" (wskazówka - film z Humphreyem Bogartem pt. „Casablanca"). Takich żarcików jest w grze mnóstwo i nie sądzę nawet, bym je wyłapał choć w połowie. W podsumowaniu powiem, że trafiła mi się przygodówka roku, do której pewnie wiele razy będę jeszcze wracał.

INFO CD-ACTION

Producent: GT Interactive
Dystrybutor: [illegible]
Internet: http://www.gtgames.com
Wymagania: P233, 32MB RAM, karta muzyczna, CD-ROM 4x
Akcelerator: Nie

TWOJA ostatnia deska ratunku GAZETA

www.silvershark.com.pl

Jeff Gordon XS Racing

Demon szybkości

Z siedziby Real Sports kilkakrotnie docierały już przecieki o nowej grze z gatunku arcade car racing, która miała totalnie oczarować fanów gatunku. Okazało się, że plotki nie były przesadzone a gra naprawdę robi wrażenie. Tytułem, o którym mowa, jest Jeff Gordon XS Racing - wyścigi samochodowe lokujące się gdzieś pomiędzy POD a Motorhead.

INQUISITOR

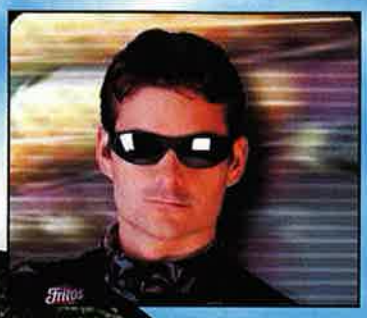
Tytułowy Jeff Gordon to autentyczna postać, trzykrotny zwycięzca NASCAR Winston Cup Champion, a zarazem narrator, nauczyciel i przeciwnik w grze. O co chodzi? Sprawa jest prosta. Jeff komentuje, zapowiada wszystkie trasy, którymi pojedziemy (pod względem trudności, pułapek, itd.). Jednocześnie jedną z opcji w grze jest Jeff's Race School. Znajduje się tam lista tricków i porad dotyczących techniki jazdy. Oczywiście komentatorem i prezenterem tych "sztuczek" jest Jeff. To zresztą nie wszystko. W JG XS Racing możemy grać w trzech trybach: Championship (standardowy turniej), Arcade (trasy pojedyncze) i Practice mode.

W Championship mamy trzy sesje. W pierwszej Jeff będzie naszym mentorem (można powiedzieć pilotem). W drugiej ponownie przejedziemy wszystkie tory plus Jeff Gordon, który również zasiądzie za kółkiem. W trzecich mistrzostwach zetrzemy się jeden na jednego z Jeffem, na trasach których wcześniej nie widzieliśmy. Tak więc Jeff wisi nad tą grą niczym miecz Damoklesa i jego kwadratowa szczęka jest prezentowana niemal do znudzenia. Właściwie trochę przesadziłem, co nie znaczy jednak, że nieco mniej Jeffa nie wyszłoby grze na dobre. Nasz bohater nie jest jednak najważniejszy. To co przykuwa oczęta do JG XS Racing, to przede wszystkim niesamowita grafika i... szybkość!

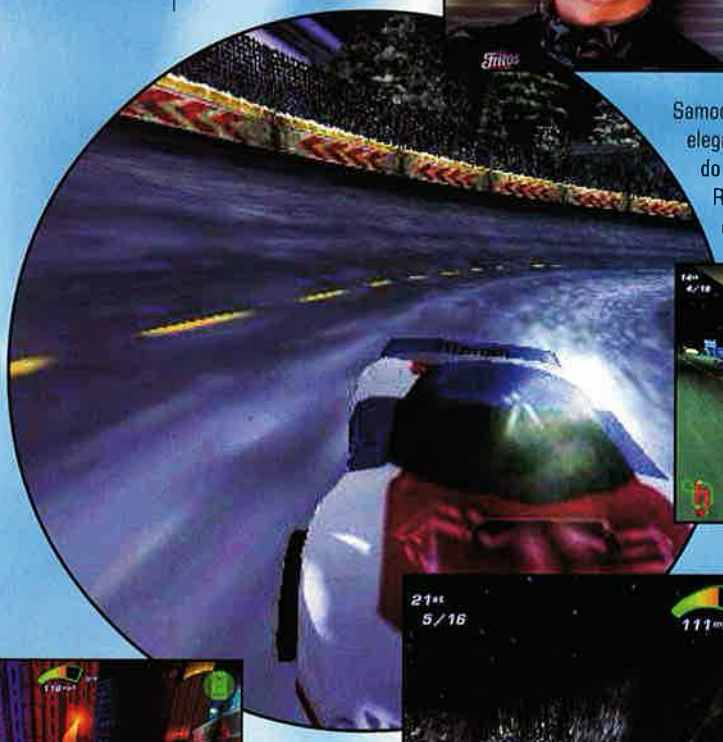
Grafika, czyli trasy, scenerie oraz niesamowite wozy, których stylistyka czerpie chyba z projektów NASA dotyczących najnowszych wahadłowców. Trasy, których podstawowych jest dziesięć (Cloverleaf, Industrial Strength, Pepsi 2000, 7-Eleven Spectacular, Accelerator, Fritos Twister, Gambler, Drop Zone, Neon Canyon Run and Future City) są niezwykle różnorodne. Wszystkie są stosunkowo krótkie, ale za to maksymalnie urozmaicone. Niektóre przypominają niemal tradycyjne tory wyścigowe, inne zbliżają się do napowietrznych torów w POD czy Powerslide. Trasy w stylu Fritos Twister są pokręcone jak kolejka w wesołym miasteczku (dosłownie), na dodatek okraszono je skoczniami i tunelami, tak że w pewnym momencie czułem się jak w Wipeoucie 2097. Oczywiście urozmaica je masa ruchomych elementów, animacji. Futurystyczne klimaty podkreślają fantastyczne światła (jak w dyskotece) oraz znakomite efekty specjalne: odbicia na masce wozu, efekt lustrzanych powierzchni itd. Wrażenie podnosi także "efekt szybkości".

JG XS Racing jest najszybszą grą, jaką widziałem (F1 wysiada). Opracowano ten efekt naprawdę świetnie; droga zbiega się niemal do jednego punktu, "asfalt" staje się rozmytą plamą, a światła odbijające się na masce wozu migają z częstotliwością stroboskopu. Wrażenie jest niesamowite, wozy rozwijają prędkość 300 mil na godzinę, a patrząc na ekran, można w to uwierzyć. Jedynym mankamentem jest to, że gry nie można odpalić w wyższej rozdzielczości niż 640x480 (no bo drugiego wariantu: 320x240 nie można dziś brać poważnie).

Samochody wyglądają niezwykle elegancko i groźnie. Początkowo mamy do wyboru cztery wozy (AVO-1, Raptor, Spectr, Rage JXS) z sześciu możliwych. Różnią się one szybkością (najszybszy 335 m/h), przyspieszeniem, skutecznością hamowania, ciężarem itd. Gracz ma do dyspozycji automat lub manualną skrzynię biegów. Auta mają jeszcze jedną zdumiewającą cechę. Gdy na torze znajdują się skocznie, z podwozia samochodu wysuwają się skrzydła (wygląda wówczas jak mały samolot), dzięki czemu może poszybować znacznie dalej. Dzieje się to automatycznie, a skrzydełka always:) chowają



Po prawej : **Wielki Jeff patrzy! (będziesz musiał się do tego przyzwyczaić)**

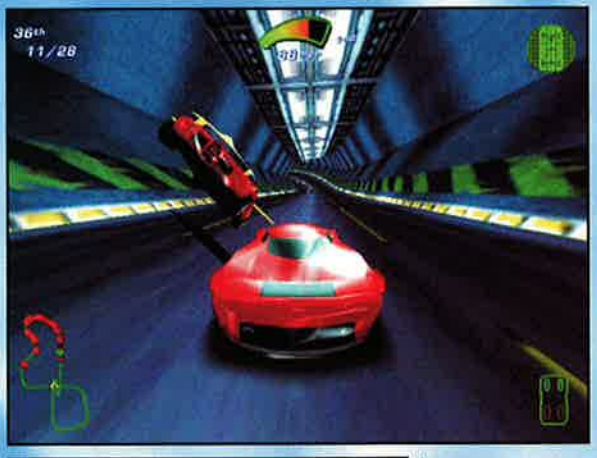


Cechą charakterystyczną JG XS Racing jest również ilość konkurentów do złotego medalu i sporych pieniędzy. Standardowo w wyścigu bierze udział aż szesnaście załóg, a można zwiększyć ich liczbę do 39. Tłok jest wówczas niemiłosierny, ale zabawa jeszcze lepsza. Również ilość "lapsów" jest bardzo duża. Zazwyczaj jest ich 16 (w mistrzostwach) i tu również można jedynie zwiększyć ich ilość. Pieniądze zarabia się dla sportu:), a dostajemy je za zgodę na reklamę jednej z wielu firm. Możemy więc pojechać w barwach chrupków (Frito) albo słodkiego, bursztynowego naboju z bąbelkami (Pepsi). Sponsorów jest wielu i można między nimi przebierać (pamiętaj, że jeżeli wybierzesz jakiegoś

U dołu:
Futurystyczne kształty wozów sprawiają dobre wrażenie.

się zaraz po zderzeniu z ziemią. Gracz może wybrać jeden z trzech poziomów trudności, co nie zmienia bardzo zachowania pojazdu, lecz sprawia, że konkurenci są znacznie szybsi. Samochody prowadzi się dość łatwo, zdecydowanie za dobrze trzymają się podłoża i zbyt łatwo wchodzą i wychodzą z zakrętów.

Trochę irytuje również inna ich cecha. Jeżeli ktoś spadnie ci na dach albo rozwalisz bok auta o bandę, od razu pojawią się uszkodzenia. Po chwili jednak wóz samoistnie się naprawi i znowu będzie wyglądał jak nowy, czyli prosto z taśmy (pamiętacie opcję samonaprawy auta z Carmaggedon? To niemal to samo). Na dodatek uszkodzenia nie są wielostopniowe, co oznacza, że zarówno wielkie kraksy, jak i małe stłuczki odbijają się niemal tak samo na wyglądzie naszego pojazdu. Gra jest po prostu mało realistyczna, tak więc w formie i treści przypomina bardzo Motorhead. Wszystko to co napisałem nie jest jednak szczególnie ważne, bowiem JG XS Racing nie jest symulatorem z rodziny TOCA, lecz prostym wyścigiem, który ma się podobać i urozmaicić nasz wolny czas. Tak więc spoglądając z tej perspektywy, gierka jest naprawdę super i niewiele można jej zarzucić. Odnoście perspektywy jeszcze jedna informacja. Gracz może obserwować turniej z czterech niezależnych kamer (w trakcie wyścigu z dwóch). Każdorazowo wyścig jest też zapisywany, tak więc, po jego zakończeniu można zażyczyć sobie retransmisję i przeanalizować zapis pod kątem błędów lub po prostu sobie popatrzeć.



w mistrzostwach, nie będziesz mógł go zmienić do ich zakończenia).

Nasuwa mi się tu jeszcze jedno spostrzeżenie. Panel opcji to niewielkie jasne litery na tle wyścigów (gorzej nawet niż panel opcji na tle gry w Duke Nukem 3D). Ponieważ kontrast jest za mały, jest to rozwiązanie niewygodne i męczące. Swoją drogą statystyki, które pojawiają się po każdym etapie, są bardzo szczegółowe i znajdziemy w nich wszystkie ważne informacje.

Gra obsługuje klawisze, joya, kierownicę, a panel umożliwiający konfiguracje jest bardzo wygodny i prosty w użyciu. Można także zainstalować Microsoft Sidewinder Force Feedback Steering Wheel jeśli ktoś ma ten drogi zbytek, co jest o tyle fajne, że niemal daje wrażenie prawdziwej jazdy (drgania i uderzenia kierownicy np. podczas zderzenia).

Ostatnim wartym komentarza tematem jest dźwięk i muzyka. Sound FX nagrywano w Charlotte Motor Speedway z dwóch niezależnych źródeł (na zewnątrz i wewnątrz pojazdu), dzięki czemu wrażenia dźwiękowe niewiele odbiegają od rzeczywistości. W technologii 3D sound (w oparciu o software Q-Sound) wykonano większość dźwięków, a oznacza to między innym, że gra będzie współpracować z kartami opartymi o standard Aureal A3D lub Creative Labs EAX system. Muzykę także dobrano bardzo zręcznie. Nieco techno, ambientu i mocniejszych, metalizujących uderzeń kreuje właściwy klimat.

Jeff Gordon XS Racing to dobra, ciekawa gra, która fanom szaleńczych wyścigów i dopieszczonej grafiki sprawi prawdziwą przyjemność. Drobne niedociągnięcia w niczym nie zmieniają wysokiej grywalności giery. Moje połamane z emocji (na klawiszach) palce są kolejnych argumentem przemawiającym za tą grą. Czas mija przy niej szybciej, niż te 300 mil na liczniku a satysfakcja z wyścigu jest większa, niż z mikołajkowych prezentów. Ta gra na pewno będzie warta swej ceny... ■

Ocena: 9

Plusy:
- oszałamiająca grafika
- ciekawe trasy i wozy
- zaskakujące efekty świetlne
- dobre dźwięki i muzyka
- ogólna grywalność

Minusy:
- za mało kontrastowe menu
- trochę za dużo Jeff'a :) a...
- ...ciut za mało samochodów

INFO CD-ACTION

Producent:	Real Sports
Dystrybutor:	ASC Games
Internet:	http://www.ascgames.com/
Wymagania:	P166MMX, 16MB RAM, Win 95/98
Akcelerator:	tak

Beat Down

Poddaję się!

Niewiele dotąd gier było, które zdołały wzbudzić we mnie odruch obronny w postaci przemożnego pragnienia natychmiastowego usunięcia ich z dysku twardego i nie powracania do nich już nigdy więcej. Tym niemniej zdarzyło się tak kilkukrotnie. Uczucie autentycznego obrzydzenia jednak, tak do treści, jak i formy - po raz pierwszy. Bezpośrednią przyczyną i zarazem niechlubnym rekordzistą jest gra BeatDown - "dzieło" ludzi występującej pod nazwą Hot-B Interactive Software, firmy, która zdążyła już zabłysnąć w świecie wirtualnej rozrywki, tworząc... - jak wyczytać można z ich strony (nie znałem bowiem ich wcześniejszych dokonań - i nic w tym dziwnego) - programy wirtualizujące najbardziej bezkrwawe z polowań: łowy... na ryby. Między nami mówiąc, źle się stało tak dla nich, jak i graczy, że postanowili stworzyć coś więcej niż emulatory wędek. Tamte bowiem podobno były całkiem niezłe, Beat Down zaś z całą pewnością plasuje się dokładnie po drugiej stronie skali ocen.

GEM.INI

Beat Down jest grą rzekomo strategiczną, utrzymaną w modnej skądinąd konwencji czasu rzeczywistego. Jej tematem - jakżeby inaczej - wojna o dominację na innymi. Tym razem jednak nie ma mowy o ludzkiej solidarności w obliczu kosmicznego zagrożenia, zwaśnionych od wieków rodach czy państwach usiłujących przywrócić ład i sprawiedliwość (w ich rozumieniu) podzielonej Ziemi. Tu walka przybiera najbardziej zwyrodniałą, znaną z opowiadań i coraz lepiej ze swojskich, polskich doświadczeń formę rzezi o "władzę" pomiędzy współczesnymi gangami i polega jedynie na mordowaniu innych głupich gniewnych. Nie jest to wprawdzie pomysł szczególnie szokujący (a i nie nowatorski - podobna, choć daleko bardziej wysmakowana idea znalazła ujście w Gangsters: Organized Crime), jednak sposób ,w jaki go podano... Aby jednak ustrzec się posądzeń o wyjątkowe skrzywienie na punkcie czystości moralnej (z rodzaju takich, co doprowadzają do wskrzeszenia cenzury billboardów), pozwolę sobie odejść od przyzwyczajeń i wymienić po kolei - w sposób bez mała techniczny - wszystkie "namacalne" czynniki, które sprawiają, że Beat Down uważam za rzecz niewartą najmniejszej uwagi.

A zatem: przyzwyczajano nas przez długie lata, że gry z rodziny rts-ów muszą stawać się coraz bardziej skomplikowane, tak by mogły oddać wachlarz zachowań jednostek w czasie bitwy. Beat Down stara się udowodnić, że nie jest to niezbędne. Postacie przeto mogą jedynie biegać, atakować i - co dodano na siłę, jako dodatkowy sposób zdobywania funduszy - wymuszać pieniądze na Bogu ducha winnych przechodniach. Możecie zapomnieć również o patrolach po wytyczonych wcześniej punktach nawigacyjnych, możliwości nakazania utrzymania pozycji, czy marszu "czynnego" (tj. połączonym z ewentualnym automatycznym atakiem) i "biernego" - tak, by zachować szyk bojowy. Siedząc już przed monitorem, taktownie nie dostrzegajcie, że nasi - pożal się Boże - podopieczni gubią się w ciasnych przejściach i że w ogóle myślenie pozostawiają Wam. Nie znajdziecie bowiem tego, co zwykło określać się "zachowaniem automatycznym". Zaatakowani nie odpowiedzą ogniem bądź ciosami... Jeśli jednak zdołacie dojrzeć (w czym przeszkadzać będzie Wam usilnie fatalny scrolling ekranu), że grupa właśnie została zaatakowana - nie zniechęcajcie się do tego pasjonującego "palobicia" koniecznością przytrzymywania klawisza ctrl i klikania lbm-em na przeciwniku podczas ataku. Więcej: przyzwyczajajcie się - zawarte w Beat Down misje bowiem są (delikatnie ujmując) równie prymitywne i "zróżnicowane", jak podana powyżej procedura ataku: należy nie dać się ubić podczas wykańczania wrażych gangów i/lub ludzi, którymi one "opiekują się". Na próżno też będziecie próbować stworzyć choć namiastkę działania taktycznego "bohaterów". To nie ma prawa się udać; z racji tego, że brak jest w grze opcji fog-of-war, my widzimy ich, oni nas i walka rozstrzygnąć się musi poprzez klikanie.

Oprawa graficzna Beat Down bowiem jaka jest - każdy widzi. To, że przywodzi na myśl "dzieła" tworzone za pomocą edytorów gier, jest faktem: jest niebywale sterylna i nieslychanie monotonna kolorystycznie. Na planszach (mających reprezentować zwykle kilka ulic anonimowego miasta w USA) brak jest najmniejszych nawet elementów animacji. Brakuje również i efektu, który - wydawałoby się - powinien był znaleźć się w grze ukazującej pole walki w izometrii: półprzezroczystości ściany, za którą czai się z gazrurą w garści "nasz" lub "ich". Ci "nasi", "ich" i neutralni (przykładowo: prostytutki czy gliniarze) zaś są renderowanymi, plastelinowymi kukiełkami, żyjącymi i ginącymi równie naturalnie, jak dawno, dawno temu Mr. Robot. Niewielu ich przy tym - 10 typów (klonowanych widać, bo w obrębie typu identycznych) opryszków i "opryszek" do wyboru, to niezbyt zróżnicowany asortyment...

Długo by tak i... niedobrze można mówić o Beat Down. Wystarczy jednak zagrać, by samemu przekonać się, że to "coś" zdecydowanie odbiega od wszystkiego, co przyjęło się określać mianem dobrej rozrywki. A przecież nie sposób długo podpierać się chwytliwym wśród dzieciaków "twardym" tematem. On sam, nie podparty solidną bazą rzetelnej grywalności

(takiej, która nawet nie wymaga takiego tematu; vide Carmaggedon, który sam w sobie, bez makabrycznej otoczki jest wcale dobrą samochodówką!), nie zmusi gracza do siedzenia przed monitorem. W przypadku zaś "dzieła" Hot-B zabrakło wszystkiego poza nim!

Efekt? To naprawdę przykład na to, w jaki sposób nie powinno robić się gier. Cóż jednak począć - głupich nie sieją. I w zasadzie można by na tym zakończyć, gdyby nie przeczucie, że Beat Down stanie się pożywką dla wszystkich usiłujących zdyskredytować gry komputerowe w oczach opinii publicznej...

Ocena: 2

Plusy:
- ewentualnie: udźwiękowienie

Minusy:
- długo by tu wymieniać - spójrzcie jednak na ocenę i plusy i nie zadawajcie pytań...

INFO CD-ACTION

Producent: Asci Games
Dystrybutor: Asci Games
Internet: http://www.hotb.com
Wymagania: P90, Windows 95, 16MB RAM, SVGA video card
Akcelerator: Nie

Demo na CD 5/99

Guardians of Darkness

Pokonaj Zło... (jak zwykle)

Firma Cryo, która jak do tej pory specjalizowała się w grach przygodowych (wystarczy wspomnieć doskonałą ATLANTIS), poczęstowała nas grą, którą niełatwo zakwalifikować. Myślę tu o niedawno wypuszczonej na rynek GUARDIANS OF DARKNESS, będącej ciekawym połączeniem gry przygodowej z grą akcji. Wszystko podane zostało graczowi w mistycznym sosie odwiecznej walki Dobra (koniecznie pisane wielką literą) ze Złem. Bohaterem gry jest niejaki Ekna, mnich egzorcysta, członek tajemniczego zakonu Solitariuszy, który został wyszkolony w zasadach dotyczących podstaw korzystania z energii mentalnej (mętnie to jakoś brzmi, ale nie ja wymyślam terminy stosowane w grach). Solitariusze są mistrzami potęgi modlitwy (cokolwiek by to znaczyło).

El General Magnifico

Poprzednio byli dzierżącymi klucze regulatorami przepływu dusz i nie mogli odrzucić oddania się w służbę sprawy, w której zawieść nie wolno (jakżeby inaczej). Brzmi to cholernie górnolotnie, tak jednak określono ich we wprowadzeniu do gry. Książęta czy żebracy, byli strażnikami świętej granicy postawionej pomiędzy światami żywych i umarłych, bramy, przez którą przechodzi się bezpowrotnie i tylko raz w życiu. Za tą bramą rozciągają się rozległe krainy, nieznane śmiertelnikom. Bohater gry jest dziedzicem strażników tej granicy – i został Wybranym. Nie ma lekko, chleb po dwa!

Na początku zaczynamy czymś w rodzaju treningu – starszy Strażnik, niejaki William Burnst, mianuje się opiekunem Ekny z ramienia Organizacji. Jego siły słabną, ale doświadczenie ma spore i nim właśnie zamierza się podzielić, służąc w razie potrzeby pomocą. Usilnie doradzamy trening w Tenebrans, bo pomaga to potem uporać się z kolejnymi misjami. Od razu zaznaczmy, że istnieje możliwość własnej definicji klawiatury, co pozwala na takie ustawienie sterowania, które daje maksimum swobody i satysfakcji z gry.

Zaczynasz w muzeum, w którym zaobserwowano jakieś osobliwe i niepokojące fenomeny parapsychologiczne, mające jednak całkiem konkretny wymiar rzeczywisty. Trzeba ci znaleźć ich źródło i wyeliminować zagrożenie. Pomoże Ci oczywiście mentor, a pewne wskazówki czy podpowiedzi możesz otrzymać od pracowników muzeum – główna robota jednak przypadnie pracowitemu mnichowi.

Na początek trzeba Ci będzie zebrać nieco informacji o zgromadzonych w muzeum przedmiotach – nic się jednak nie będzie działo, dopóki nie znajdziesz dwóch kluczy i nie otworzysz przy ich pomocy odpowiednich skrzyń. Kiedy Ekna weźmie z nich tajemnicze artefakty, zaczyna się zabawa – zło się uaktywnia i od tej pory jest pochyło. Trzeba ci w porę dotrzeć do miejsca, gdzie zaczniesz bój. No i dobrze... później będzie jeszcze ciekawiej. Przyjdzie ci przekraczać granice świata niedostępnego śmiertelnym, co nie znaczy, że nie zwiedzisz i miejsc dostępnych zwykłemu człowiekowi. Zaczniesz w muzeum sztuki prekolumbijskiej, potem okaże się, że zło zapuściło swe macki w barze szybkiej obsługi (dioksyny, czy co?), trafisz na pokład zeppelina i do fabryki konserw. Kolejne misje układają się w pewną logiczną całość. Powoli wyłania się zza nich dość ponury i przerażający obraz rzeczywistości. Będziesz miał do dyspozycji wiele rozmaitych bojowych zaklęć (ja znam jedno, kończące się na ...mać!), przy pomocy których trzeba ci rozwikłać 10 rozmaitych misji. Gra nie jest prostą rąbanką, choć przyjdzie i do walenia świętym mieczem, granatami i obrzucaniu się magicznymi pięciokątami. Nieprzyjaciele dysponują sporą przebiegłością – walcząc potrafią się wycofać, by zwabić bohatera w pułapkę. Zaklęcia bojowe są efektywne (uderzenie telekinetyczne) albo bardzo subtelne (atak emocjonalny – cokolwiek by to znaczyło).

Grafika (wspomagana dopalaczami) jest utrzymana w tonacji sepii i szarości, podkreśla nastrój grozy i tajemnicy. Trzeba jednak rzec, że rysunki postaci są nieco kanciaste, a bohater porusza się trochę sztywno – ale to, można by rzec, znak firmowy CRYO, nawet pozytywni bohaterowie gier tej firmy miewają takie rysy, że gdybym spotkał którego w ciemnej ulicy, dla uniknięcia komplikacji bez słowa oddałbym mu portfel. Jest to chyba pierwsza gra CRYO, w której bohater jest widoczny, można nawet zmienić kąt widzenia kamery i można go zatrzymać w dowolnym miejscu.

Oprawa muzyczna też jest dość staranna, choć nie rewelacyjna. W sumie otrzymaliśmy poprawnie skonstruowaną grę akcji z elementami detektywistycznymi i mistyczną oprawą. Przyznam, że spodziewałem się czegoś więcej, ale z drugiej strony, sam jestem dziekiem wymagającym. Osobiście uważam, że nie jest dobrze mieszać style; często wychodzi połączenie bigosu z sokiem malinowym. Tu wprawdzie całość jest przyswajalna i strawna - ale nic ponadto. ■

Ocena: 5

Plusy:
- nielinniowa akcja
- klimat

Minusy:
- animacje ruchu i wygląd bohaterów
- gra nie wzbudza silnych emocji
- gra potrzebuje akceleratora - i niezbyt to widać

INFO CD-ACTION

Producent:	Cryo Interactive
Dystrybutor:	Cryo Interactive
Internet:	http://www.cryointeractive.com
Wymagania:	Windows 95/98, 32 Mb Ram, Pentium 200 z akceleratorem grafiki DirectX6
Akcelerator:	Tak

Demo na CD 3/99

Hidden & Dangerous

Komandosi i Tęcza

Obserwując sobie dziwy mające miejsce na naszym pecetowym podwórku, można dojść do niezbyt odkrywczego wniosku, że żywot liderów jest na nim nadzwyczaj krótki. Osobiście raczej mi to nie przeszkadza (w końcu prywatnie - jako gracz - chciałbym pogrywać sobie w coraz lepsze tytuły), ale wprowadza całkiem niezłe zamieszanie. No bo co z tego, że jakiś czas temu najlepsi w dziedzinie symulacji działań sił specjalnych byli dajmy na to Rangersi, skoro chwilę później pojawili się Commandosi, a po nich Rainbow Six? To już jednak i tak przeszłość, bo oto nadchodzi Hidden & Dangerous, a wraz z nim rozważania o doskonałości po raz kolejny przenoszą się o poziom wyżej.

ALLOR

Ukrytych i niebezpiecznych najprościej scharakteryzować, co zostało już zresztą delikatnie przeze mnie zasugerowane w podtytule, jako połączenie scenerii i zadań charakterystycznych dla drugiej wojny światowej z elementami planowania obecnymi w Rainbow Six. Myliłby się jednak ktoś sądzący, że jest to jedynie ich prosty klon czerpiący co nieco z Commandosów. Mimo iż także i tutaj mamy do czynienia z samodzielnym wyborem teamu i jego uzbrojenia, a także późniejszym planowaniem akcji, to jednak podejście do tych spraw jest na tyle inne, że o bezmyślnym kopiowaniu nie ma mowy.

Była sobie baza

Wszystko zaczyna się od kulturalnego wyboru zadania. Cała gra została podzielona na ponad dwadzieścia misji, które z kolei połączono ze sobą w ramach sześciu minikampanii (lepszym ich określeniem byłoby słowo "misja", ponieważ określenie minimisja niezbyt dobrze oddaje sens pojedynczych zadań, więc pozostanę przy misjach i minikampaniach). Na wszelki wypadek gdyby ktoś nie zrozumiał tych krótkich wyjaśnień, służę wywodem nieco dłuższym, w dodatku podpartym przykładami.

Tak więc wybieramy sobie pierwszą minikampanię (bo dalsze i tak są na razie niedostępne), czyli odbicie lotników. Przenosi to nas na ekran z wyszczególnionymi jej fazami, będącymi praktycznie samodzielnymi misjami. Także i tutaj wybrać możemy tylko pierwszą z nich, czyli przedostanie się przez pilnie strzeżony most na drugą stronę rzeki. Ale to jeszcze nie wszystko. Trzeba jeszcze bowiem wybrać ośmiu delikwentów, którzy wybiorą się z nami na wczasy za granicą, a także przydzielić grupie odpowiedni sprzęt wypoczynkowy.

Jest to bardzo istotny moment gry, gdyż od zabranego wyposażenia (i wybranych ludzi - a tych jest coś koło czterdziestki!) zależy

powodzenie misji. Na szczęście można skorzystać z pomocy komputera, który z radością nas na tym polu wyręczy. Nie jest to może aż tak ważne przy doborze ludzi, gdyż tych najlepiej wybrać w zależności od osobistych preferencji (ktoś wspaniale się skradający, ale gorszy w strzelaniu nie będzie chyba najlepszym członkiem teamu mającego zajmować most szturmem...), ale przy składaniu zamówień na uzbrojenie nie jest to już tak oczywiste. O ile bowiem nawet i typowy mięśniak może się pobawić w pełzanie w cieniach i rzuty nożami, to przy braku materiałów wybuchowych zbiorniki

zwykłych ludzi, a nie opancerzonych robotów i nawet pierwszy strzał może być śmiertelny! To samo tyczy się jednak również i wrogów, więc dobra zasadzka likwiduje wrogi patrol w ciągu sekundy.

rafinerii wysadza się o wiele gorzej. A że swój arsenał kompletuje się przed wyruszeniem na minikampanię, więc później nie ma, że boli...

Na szczęście nie jesteśmy zmuszani do targania całego kampanijnego ekwipunku (bo ten musi być przecież na tyle zróżnicowany, byśmy mogli poradzić sobie z dowolnym ze stojących przed nami zadań) na wszystkie jej misje - mimo iż przed jej rozpoczęciem wybieramy ośmiu wojaków, to w dowolnej z jej faz może na raz wystąpić jedynie czterech z nich. Pozostali zaś, o ile nie znajdują się już na cmentarzu, zajmują się pilnowaniem sprzętu w danej chwili niepotrzebnego, dzięki czemu do boju wyruszamy osobnikami wyglądającymi na żołnierzy, a nie miniaturki wielbłądów.

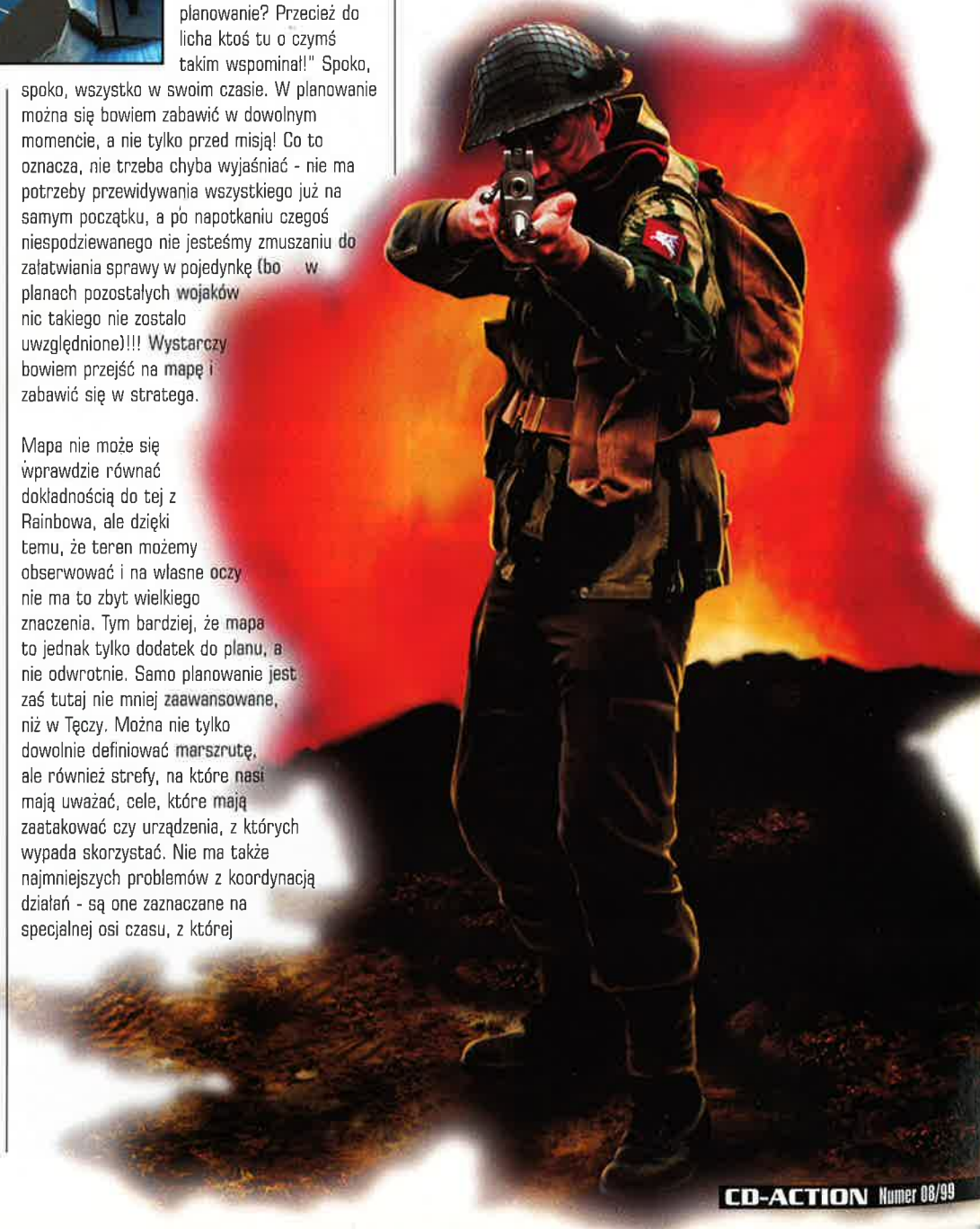
Z ekwipunkiem związana jest jeszcze jedna, bardzo fajna sprawa. Otóż nie ma najmniejszych przeciwwskazań do przywłaszczenia sobie broni dźwiganej przez wroga! Dzięki temu nie jesteśmy ograniczeni jedynie do wzorów alianckich, a maniacy mogą sobie porzucać takimi na przykład słynnymi granatami z drewnianą rączką, czy postrzelać ze Schmeissera!!!

Było sobie zadanie

Tak oto przechodzimy do tego, co w grze najważniejsze - czyli samych zadań. Jak widać na screenach, akcja przedstawiona została w trzech wymiarach i przypomina Rainbowa. Także i tutaj poszczególni wojacy dysponują własną inteligencją i można ich bez większych obaw pozostawić samemu sobie - pod warunkiem, że nie będą stali w jakimś kompletnie odsłoniętym miejscu. W takich przypadkach wrogowie nie będą bowiem mieli nawet najmniejszych problemów z wysłaniem ich na tamten świat. Tym bardziej, że kierujemy poczynaniami

Wielu z was pomyśli sobie pewnie coś w rodzaju: "wszystko fajnie, ale gdzie tu miejsce na jakieś planowanie? Przecież do licha ktoś tu o czymś takim wspominał!" Spoko, spoko, wszystko w swoim czasie. W planowanie można się bowiem zabawić w dowolnym momencie, a nie tylko przed misją! Co to oznacza, nie trzeba chyba wyjaśniać - nie ma potrzeby przewidywania wszystkiego już na samym początku, a po napotkaniu czegoś niespodziewanego nie jesteśmy zmuszaniu do załatwiania sprawy w pojedynkę (bo w planach pozostałych wojaków nic takiego nie zostało uwzględnione)!!! Wystarczy bowiem przejść na mapę i zabawić się w stratega.

Mapa nie może się wprawdzie równać dokładnością do tej z Rainbowa, ale dzięki temu, że teren możemy obserwować i na własne oczy nie ma to zbyt wielkiego znaczenia. Tym bardziej, że mapa to jednak tylko dodatek do planu, a nie odwrotnie. Samo planowanie jest zaś tutaj nie mniej zaawansowane, niż w Tęczy. Można nie tylko dowolnie definiować marszrutę, ale również strefy, na które nasi mają uważać, cele, które mają zaatakować czy urządzenia, z których wypada skorzystać. Nie ma także najmniejszych problemów z koordynacją działań - są one zaznaczane na specjalnej osi czasu, z której od razu widać co i kiedy zostanie wykonane. To zresztą nie wszystko, bo można jeszcze synchronizować ze sobą akcje poszczególnych ludzi (dzięki możliwości ustalenia punktów, w których nasi będą oczekiwać na dalsze rozkazy).



Przykładowe bronie:

Sten
Pistolet maszynowy używany przez armię brytyjską
Kaliber: 9 mm
Zasięg efektywny: 160 m
Magazynek: 32 naboje
Masa: 3,7 kg

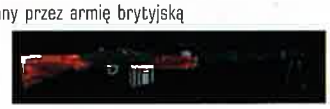
Colt 1911
Idealna broń do celów reprezentacyjnych
Kaliber: 0.45 cala
Zasięg efektywny: 40 m
Magazynek: 8 nabojów
Masa: 1,2 kg

Johnson M 41
Standardowy karabinek szturmowy armii amerykańskiej
Kaliber: 0.30 cala
Zasięg efektywny: 400m
Magazynek: 5 nabojów
Masa: 4,75 kg

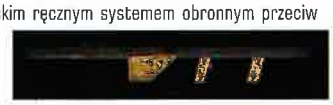
Lee Enfield Mk 4
Jeden z najlepszych karabinów snajperskich
Kaliber: 0.303 cala
Zasięg efektywny: 800 m
Magazynek: 5 nabojów
Masa: 4,2 kg

Bren gun
Lekki karabin maszynowy, zmodyfikowany typ ZB 26
Kaliber: 7,62mm
Zasięg efektywny: 600m
Magazynek: 30 nabojów
Masa: 8 kg

Browning
Lekki karabin maszynowy używany przez armię brytyjską
Kaliber: 0.30
Zasięg efektywny: 1500m
Magazynek: taśma z amunicją
Masa: 14 kg



Bazooka
Bazooka M1A1 jest amerykańskim ręcznym systemem obronnym przeciw pojazdom opancerzonym, bazującym na pocisku rakietowym uzbrojonym w głowicę kumulacyjną, w zależności od wersji kal. 60-80 mm.
Masa: 13 kg



Granat
Używany w brytyjskiej armii granat Millsa z lat dwudziestych
Masa: 0,7 kg

Nóż Fairbairn and Sykes
Używany przez jednostki Commando i SAS od roku 1939
Masa: 0,3 kg

właśnie samodzielnie i to nie tylko dlatego, że sprawia to radochę! Po prostu dzięki temu mamy możliwość dokładnego zapoznania się z terenem akcji, a to, nawet jeśli nastawiamy się na rozwiązania taktyczne, jest po prostu niezbędne!

Ale to nie jedyny powód, dla którego warto oglądać walkę nie tylko przez pryzmat mapy. Mimo że z jej pomocą można wykonać wszystkie czynności dostępne w trybie FPP/TPP (bo położenie kamery można płynnie zmieniać), to jednak taka na przykład jazda samochodem czy czołgiem byłaby, w wydaniu biernym, po prostu nieporozumieniem! Przecież nie po to umieszcza się takie opcje w grze, by oglądać je "przez szybkę"!!! Owszem, różnica w skuteczności zbyt wielka może i nie jest, ale przecież gra się dla przyjemności, a takie kąski są po prostu zbyt smakowite, by przejść obok nich obojętnie.

Kolejnym bardzo miłym "dodatkiem" jest, o czym już co nieco napomknąłem, bardzo wysoka sztuczna inteligencja - i to zarówno wrogów jak i naszych. O ile to pierwsze docenią jedynie bardziej zaawansowani gracze, lubujący się w wyzwaniach, to przypadek myślących wojaków z naszej strony powinien przypaść do gustu praktycznie wszystkim. Tym bardziej, że mimo wszystko nie mamy do czynienia z czymś całkowicie nas wyręczającym! Po prostu w momencie gdy przejmujemy sterowanie nad jednym z żołnierzy, pozostali nie stają bezmyślnie w miejscu, tylko badają teren dookoła, starając się zabezpieczyć miejsca ewentualnego ataku wrogów. Nie zawsze jest to oczywiście możliwe, ale przecież to gracz jest taktykiem i to do niego należy takie zaplanowanie akcji, by nasi mogli wzajemnie siebie osłaniać.

Poza tym, skoro już o inteligencji mowa, nie ma czegoś takiego jak bezmyślne słuchanie rozkazów. Są to w końcu "żywi ludzie" i gdy znajdą się pod ostrzałem, będą się bronili! Zabezpiecza to dość dobrze przed nagłymi zmianami na polu walki, ale przede wszystkim urealnia rozgrywkę. W końcu w rzeczywistości nikt przy zdrowych zmysłach nie pchał się biegiem na stanowisko karabinu maszynowego, w dodatku siejącego seriami na prawo i lewo. W takim przypadku większość z naszych ludzi (bo nie ma czegoś takiego jak jedna i ta sama AI, jeden wspólny model zachowań - poszczególni gostkowie różnią się między sobą dość znacznie i po paru misjach bez większych problemów zaczyna się swoich ulubieńców rozpoznawać) rzuci się w kierunku najbliższej ochrony lub rzuci się na ziemię i od razu otworzy ogień! Po prostu film i to w dodatku w pełni interaktywny!!!

Ocena: 9

Plusy:
- połączenie akcji i taktyki
- możliwość kierowania pojazdami
- zabieranie ekwipunku wroga
- zróżnicowanie zadań
- sensownie działająca broń
- realizm walki
- dobre AI

Minusy:
- bez czepiania się - brak...

dzięki czemu i najbardziej skomplikowane pomysły mogą zostać wykonane w pełni automatycznie!

Były sobie smaczki

Nic nie stoi zresztą na przeszkodzie, by kolejne trudności pokonywać ręcznie, przynajmniej w trakcie ataku na wrogów niczego się nie spodziewających i przy zachowaniu wszelkich niezbędnych środków ostrożności. Owszem, koordynacja działań jest tutaj niemożliwa, ale skryte odesłanie na tamten świat wartownika nie wymaga przecież całej armii i jeden sprawny człek spokojnie sobie z nim poradzi. Zresztą niektóre z zadań, jak na przykład badanie przedpola czy korzystanie z usług lunety snajperskiej (połączonych z ewentualnym naciśnięciem spustu) dużo lepiej wykonuje się

Przykładowe "pojazdy":

Panzerkampfwagen VI "Tiger"
Ciężki czołg niemiecki, w czasie wojny używany głównie przez elitarne jednostki SS. Bez wątpienia jedna z najlepszych maszyn II wojny. Potężny pancerz, ogromna siła ognia. Koszmar alianckich czołgistów.
Pancerz: max. 100 mm
Uzbrojenie: działo KwK 36/56
Kaliber: 88 mm
Zapas pocisków: 100 naboi
Szybkość na drodze: 37 km/h
Szybkość w terenie: 15 km/h

SdKfz 251 "Hak!"
Półgąsienicowy pojazd opancerzony używany przez armię niemiecką
Uzbrojenie: jeden karabin maszynowy MG 32
Pancerz: 10-25 mm
Kaliber: 7,62 mm
Szybkość na drodze: 45 km/h
Szybkość w terenie: 15 km/h

Opel "Blitz"
Standardowa ciężarówka używana przez armię niemiecką
Brak opancerzenia
Szybkość na drodze: 60 km/h
Szybkość w terenie: 35 km/h

Volkswagen "Kubelwagen"
Samochód zwiadowczy armii niemieckiej; czasem uzbrojony w MG42
Brak opancerzenia
Szybkość na drodze: 55 km/h
Szybkość w terenie: 35 km/h

Były sobie wrażenia

I to nie byle jakie! Gra jest po prostu świetna i moim skromnym zdaniem bije wszystkich swych poprzedników na leb (i na szyję)!!! Owszem, nie ma programu doskonałego, tak więc i w tym przypadku można by znaleźć parę rzeczy, do których można by się przyczepić, ale... No właśnie, przecież jeśli są to jedynie drobnostki, nie wpływające właściwie na całokształt, to czy warto o nich pisać? Moim skromnym zdaniem nie i dlatego też pozwolę je sobie przemilczeć - tym bardziej, że, co jeszcze raz powtórzę, nie mają one wpływu na akcję, a są jedynie malymi niedopracowaniami, ginącymi w powodzi pomysłów co najmniej dobrych.
Większość z nich została już opisana, poza tym pod koniec nie wypada znowu do nich powracać, ale o jednym jeszcze nie wspomniałem - o trybie sieciowym. Niby nic nadzwyczajnego, ale tutaj dopiero słowo cooperative nabiera prawdziwego znaczenia! W końcu jest to prawdziwa gra taktyczna, a nie zręcznościówka w rodzaju Commandosów i małpia zręczność nie jest tutaj rzeczą najważniejszą!!!

No ale miałem już kończyć... Tak więc jako podsumowanie powiem jedno - jeśli do tej pory nasi południowi sąsiedzi kojarzyli się wam jedynie z dobrym piwem, to najwyższa pora dodać do tego jeszcze dobre programy. I nie jest to jedynie moje zdanie, gdyż gra ta uzyskała jedno z dziesięciu wyróżnień na targach E3. A to oznacza, że znalazła się między tak żelaznymi pozycjami jak Diablo II, Dungeon Keeper II czy Ultima IX. Czyż trzeba zatem dodawać coś więcej? ■

INFO CD-ACTION

Producent: Illusion Softworks / Take 2
Dystrybutor: Optimus S.A. tel.0343655633
Internet: http://www.xxx
Wymagania: W95/98, P233MMX, 32MB RAM akcelerator 3D kompatybilny z Direct3D, DirectX 6.0
Akcelerator: Tak

Demo na CD 7/99

Porównanie podobnych:

Commandos
Wygląd: praktycznie idealny - 2D
Część taktyczna: brak, wszystko trzeba robić ręcznie
Część zręcznościowa: wymagająca i wszechobecna, liczą się ułamki sekund
Realizm: wysoki, bardzo łatwo zginąć, bardzo czujni wrogowie

Hidden & Dangerous
Wygląd: bardzo dobry - 3D
Część taktyczna: niemal idealna - rozbudowane planowanie dostępne w każdym momencie
Część zręcznościowa: wymagająca, ale można się bez niej obejść
Realizm: wysoki, bardzo łatwo zginąć, czujni wrogowie

Rainbow Six
Wygląd: bardzo dobry - 3D
Część taktyczna: dobra - rozbudowane planowanie, ale tylko przed misją
Część zręcznościowa: wymagająca, ale podstawą jest część taktyczna
Realizm: wysoki, bardzo łatwo zginąć, czujni wrogowie

Nasze typy:
Wygląd - kto co lubi, wszystkie trzy tytuły prezentują wysoki poziom
Część taktyczna - jeśli głównie ona, to Rainbow Six, jeśli zależy nam także na bieżących w niej zmianach to Hidden & Dangerous
Część zręcznościowa - jeśli tylko ona, to Commandosi, jeśli na równi z taktyką to Hidden i Dangerous
Realizm - równie wysoki we wszystkich tytułach

Braveheart

Waleczne serca szkockich górali

William Wallace 1272-1305

Zaprawdę powiadam Ci, wolność jest najważniejsza i trzeba o nią walczyć ze wszystkich sił. A wtedy nigdy nie będziesz żył w okowach niewoli, mój Synu - William Wallace

Postać Williama Wallace'a większości Polaków kojarzy się z Melem Gibsonem i filmem Braveheart. Tymczasem dla Szkotów postać ta znaczy dużo więcej - jest ich bohaterem a w całym ich pięknym kraju można znaleźć na to dowody. Ważniejsze jest jednak to, kim był Wallace, czym zasłużył na miano bohatera?

William urodził się w Elderslie w roku 1272. W wieku dziecięcym odebrał staranną jak na tamte czasy edukację. Z pomocą swoich wujów oraz prawdopodobnie w opactwie Paisley nauczył się łaciny i francuskiego. W 1297 roku Wallace poślubił Marian Braidfoot i to właśnie ona stała się pośrednio powodem późniejszych wydarzeń. Niedługo po ślubie została ona zamordowana na rozkaz angielskiego szeryfa Williama de Hazelrig. Spowodowało to gwałtowną reakcję Wallace'a i jego ziomków - zaatakowali oni angielski posterunek, co stało się początkiem rebelii w Szkocji. Jej powód był prosty - król angielski Edward I nie chciał dopuścić do usamodzielnienia się Szkocji, więc trzymał w niej swoje wojska. Zryw Wallace'a zmobilizował Szkotów do walki, James Stewart, James Douglas i Robert Bruce wsparli Williama i pod patronatem biskupa Glasgow przygotowywali się do zrzucenia angielskich kajdan. Sojusznicy Wallace'a szybko poddali się Anglikom, natomiast on sam i Andrew Murray zebrali wszystkie siły powstańcze i całą armię pod Stirling. 11 września 1297 roku po dwóch stronach rzeki Forth stanęły siły Anglików i Szkotów. Wskutek błędów w dowodzeniu angielskie siły poniosły sromotną klęskę - było to pierwsze poważne zwycięstwo Szkotów. Podniosło ich na duchu, ale niestety w czasie bitwy śmiertelnie ranny został Andrew Murray - Wallace sam stanął na czele powstania. W marcu 1298 roku Wallace został mianowany na rycerza - prawdopodobnie przez Roberta Bruce'a. Został też Strażnikiem Szkocji - była to oznaka wielkiego zaufania ze strony szlachty szkockiej, którego Wallace nigdy nie nadużył. Drugie spotkanie z armią angielską miało miejsce w lipcu 1298. Pomimo wielkiego poświęcenia oraz użycia specjalnej broni przeciw ciężkiej jeździe, Szkoci ponieśli sromotną klęskę. Sam Wallace został ciężko ranny, ale uszedł - jak się domniema z pomocą Roberta Bruce'a - z pola walki. Po tej porażce William zrezygnował z godności obrońcy Szkocji - przejął ją po nim Robert Bruce, który kontynuował walkę z Anglikami. Dalsze losy Williama - do momentu jego ujęcia - nie są zbyt dobrze znane - prawdopodobnie szukał wtedy poparcia dla sprawy szkockiej w Europie, prosił nawet o pomoc papieża. Dalszy ciąg powstania Szkotów przyniósł w końcu - po wielu próbach - w 1328 wolność Szkocji, a na tronie zasiadł Robert Bruce. Wallace natomiast wrócił do kraju, gdzie został wydany w ręce Anglików przez zdrajcę - Johna Mentieth'a - miało to miejsce 3 sierpnia 1304 roku. W 1305 William Wallace został stracony - za zamordowanie szeryfa Williama de Hazelrig oraz za zdradę. Zginął, ale pamięć po nim pozostała...

U góry:
Piękny dzień, a więc czas umierać - za wolność oczywiście.

Ważniejsze daty

1239 urodził się Edward I
1272 w Elderslie urodził się William Wallace
1274 w zamku Turnberry urodził się Robert the Bruce
1296 rebelia Johna Balliol'a
1297 bitwa pod Stirling
1298 bitwa pod Falkirk, spalenie zamku Ayr przez Roberta Bruce'a
1300 Robert Bruce zostaje Strażnikiem Szkocji
1305 egzekucja Williama Wallace'a
1315 Edward Bruce, brat Roberta zostaje królem Irlandii
1323 pokój między Robertem Bruce a Edwardem II, nadal trwają walki, ale papież uznaje koronę Bruce'a
1328 układ w Edynburgu daje niepodległość Szkocji, Robert Bruce oficjalnie zostaje królem Szkocji
1329 śmierć Roberta Bruce'a

Koniec trzynastego wieku w Szkocji nie był czasem zbyt przyjemnym. Klany walczyły ze sobą na wszelkie sposoby, aby zdobyć jak największe wpływy - liczył się tylko ich własny interes. Sytuację taką wykorzystał król angielski Edward, próbując siłą podporządkować sobie ziemie Szkocji. Wybuchło powstanie - prowadzone przez Williama Wallace'a - które stało się 'pożywką' dla wspaniałego filmu 'Braveheart'. Widział go pewnie każdy - ja sam dziesięć razy w kinie - i mało chyba jest ludzi, których obraz ten nie wzruszył. Przecież Polacy walkę o swoją niepodległość znają niejako z autopsji. Co innego jednak oglądać film, a co innego brać samemu udział w tamtych wydarzeniach. Fizycznie to rzecz niemożliwa - czasy owe minęły i już nie wrócą. Jednak za sprawą filmu powstała gra o tym samym tytule, która stawia gracza w roli przywódcy klanu, a w jego rękach spoczywa los nie tylko jego ludzi, ale i całej Szkocji.

YASIU

Oczywiście grając w Braveheart, nie będziesz musiał samodzielnie stawiać czoła stawianym przed tobą zadaniom. Cały kraj zamieszkują ludzie pod rządami klanów i niejednokrotnie mają oni dokładnie taki sam cel jak ty - będziesz więc musiał szukać ich pomocy, bo bez niej los kraju jest przesądzony.

Droga do zwycięstwa nie jest bynajmniej prosta i usłana różami, stanie na niej zapewne wiele przeciwności losu, wielu wrogów, którym będziesz musiał dać radę, jeśli chcesz nazywać się wolnym człowiekiem. Zaczynać jednak będziesz od naznaczonego wielką niewiadomą terytorium swojego klanu. Jego wybór jest bardzo ważny i to nie tylko ze względu na początkową lokalizację. Każdy z nich charakteryzuje się innym podejściem do wojny, do polityki a także innymi umiejętnościami swoich wodzów. Sprawia to, że dla każdego z nich rozgrywka jest w zasadzie całkowicie inna, jednak są wspólne elementy i to o nich właśnie chcę napisać.

Zanim jednak zdecydujemy się włożyć na siebie kilt z kratą oznaczającą przynależność do jakiegoś klanu, przydałoby się zapoznać z obsługą i podstawowymi zasadami rządzącymi grą. Służy ku temu tutorial, w którym słuchając cierpliwego lektora, postawimy swoje pierwsze kroki na drodze do wolności. Dowiemy się, jak tworzyć armie, jak je uzbrajać i jak wysyłać do walki. Poznamy możliwości, jakie daje nam posiadanie zwiadowców i szpiegów. Czekając na wyniki ich działań, będziemy musieli nauczyć się zarządzania naszymi włościami, a na koniec zostanie to, co tygryski lubią najbardziej, czyli walka. W sumie nie ma tego wiele, ale pozwala nieco oswoić się z grą, a jak dla mnie to wyjaśnianie w tutorialu rzeczy są dobrą bazą do dalszego tekstu...

WODZOWIE

Każdy klan posiada swoich wodzów - to właśnie oni uprawiają dyplomację i to oni kierują naszymi żołnierzami w czasie bitew. Ich umiejętności ku temu obrazuje zestaw kilku cech, dzięki którym szybko i bezboleśnie dowiemy się, co dany wódz potrafi. A jest to sprawa bardzo istotna - nie każdy nadaje się do wszystkiego. Ot choćby tchórzliwy wódz potrafi w obliczu sił przeciwnika wziąć nogi za pas i uciekać tak, że widać jedynie blade pośladki spod powiewającego kiltu (serio!). To jednak wyjątki... I będąc już przy nich muszę wspomnieć o wyjątkowych wodzach, jakich można w grze spotkać. Autorzy - którzy nota bene starali się o maksymalny realizm historyczny produktu - wprowadzili do rozgrywki wszystkie autentyczne postaci z tamtych czasów a także kilka tych, które znane są jedynie z filmu. W sumie jest to rzecz bardzo ciekawa i warta uznania, jednak w pełni docenić mogą ją dopiero ci, którzy stwierdzą na własne oczy, jak ci najlepsi wodzowie potrafią dowodzić.

ARMIE

Jednak wódz bez armii to jak piwo bez alkoholu - niby może być, ale nikt w nie nie wierzy. Dlatego ludzie, którymi władamy, będą musieli zasilać zbrojnie nasze szeregi. Oddziały tworzy się ze zwykłych wieśniaków, których odpowiednie uzbrojenie decyduje o charakterze jednostki. Oczywiście oddziały zdobywają doświadczenie i zapewniam was, że mały oddział zaprawionych w bojach smakoszy whisky potrafi nieźle namieszać w szeregach dużo liczniejszego przeciwnika. Nie będzie to jednak sprawa aż tak prosta, jak napisanie o tym. Nie... walka w Braveheart jest czymś naprawdę wspaniałym. Przypomina nieco - z wyglądu i ze sposobu obsługi - Myth, ale rewelacyjny engine graficzny (o nim za chwilę) i doskonałe AI pozwalają na dużo lepszą zabawę. Oddziały możemy grupować, ustawiać w konkretnych szyku i oczywiście wydawać im rozkazy. W czasie samej bitwy nie ma tego zbyt wiele - zresztą taktyka szkockich oddziałów nie była zbyt rewelacyjna. Ale w trybie 'zarządzania' mamy trochę więcej możliwości: jednostki mogą patrolować dany teren, robić zasadzki, organizować szybkie rajdy na terenie wroga, wyruszać z misjami dyplomatycznymi itp. itd. Niby tego sporo, ale nie ma najmniejszych problemów z połapaniem się, co jest co.

U góry:
Podobno Szkoci nie noszą niczego pod kiltami...Teraz można to sprawdzić samemu.

U dołu:
Jest chleb, jest broń więc czemu nie można produkować "szkockiej"!

ZWIADOWCY, SZPIEDZY

Te dwa typy jednostek są jednymi z ważniejszych w grze. Zadaniem zwiadowców jest, jak sama nazwa wskazuje, zwiad. Na początku będzie to odkrywanie terenów poza siedzibą naszego klanu - potem będziemy ich używać do obserwacji ruchu wojsk i różnych innych rzeczy. Zwiadowca ma jednak to do siebie, że tylko patrzy a niewiele potrafi z tego

wywnioskować. Zatem, aby dowiedzieć się czegoś więcej np. o jakiejś osadzie, musimy wysłać do niej szpiega, który będzie podawał nam wszystkie niezbędne informacje. Oczywiście wiąże się to z pewnym ryzykiem - szpiega mogą złapać i zabić, mogą się domyśleć, kto go wysłał...

SĄSIEDZI

A trzeba pamiętać, że nie jesteśmy w Szkocji sami. Właściwie można powiedzieć, że każda nasza akcja, każdy ruch oprócz skutków bezpośrednich i widocznych ma również wpływ na sytuację w całym kraju. Wszystkie klany łączy skomplikowana sieć sojuszy, układów czy afektów, co w efekcie daje niezłą bazę dla działań dyplomatycznych. Możemy innych wodzów prosić o pomoc, nakazywać im poddaństwo, podpuszczać, przekupywać; krótko mówiąc stosować wszelkie dozwolone metody, aby osiągnąć cel. Jednak dyplomacja to nie jedyny sposób spotkania sąsiadów - tych bliższych i tych dalekich. Aby żyć, trzeba mieć pieniądze, aby mieć pieniądze, nie wystarczy ściąganie podatków a zbrojne wyprawy po mamonę wiążą się z dużym ryzykiem. Dlatego warto zastanowić się nad handlem - wszystko można kupić i sprzedać, więc można zarobić. Sprawa jest banalna: tworzymy karawanę, ładujemy na nią towary, które chcemy sprzedać i wysyłamy do innej osady. Tam kupcy sprzedają co mają i kupują to, co nas interesuje.

TUBYLCY

Zanim coś sprzedasz, musisz to wyprodukować, a raczej muszą zrobić to twoi poddani. Do zadań gracza należy decyzja co do przydziału ludności do różnorakich zadań. Tak więc na specjalnym ekranie ustala się, ilu ludzi ma budować, ilu polować, ilu zajmować się wyrobem broni, ilu precjozami itp. Nieumiejętne zarządzanie ludźmi może spowodować spore komplikacje, które zaczną się u Ciebie, a odbić się mogą na całej Szkocji. Nie ma się jednak co zbytnio przejmować. Jeśli handel i produkcja sprawiają komuś problemy, może nakazać obsługę tego wszystkiego komputerowi. On wtedy handluje, produkuje, ogólnie rzecz biorąc stara się jak może. Jedyny wpływ gracza na gospodarkę w wypadku rządów komputera to ustalanie proporcji między handlem, rozwojem i wojną - w zależności od decyzji gracza, komputer podejmie odpowiednie kroki.

I CAŁA RESZTA

Jak więc widzicie, sfera gospodarczo strategiczna gry jest naprawdę mocno rozbudowana. Jak już wspomniałem, plus należy się autorom za to, że pomimo takiej komplikacji, udało im się zbudować naprawdę przyjemny i intuicyjny interfejs. Wszelkie operacje - poza walką - rozgrywają się w systemie turowym z widokiem dwuwymiarowym na mapę Szkocji. Na mapie tej przedstawione są jednostki, osady, szlaki komunikacyjne i inne rzeczy ważne dla gracza. Wprawdzie niektórzy mogą czepiać się do wyglądu części turowej, ale w rzeczywistości nie jest ona taka zła. Oprawa graficzna nie bije po oczach fajerwerkami, dzięki czemu nie ma czegoś, co by nas rozpraszało.

Inaczej jest jednak w trybie 3D uaktywnianym w wypadku walki lub na żądanie gracza. Tu widok na teren jest całkowicie trójwymiarowy, a jego wspaniały wygląd zawdzięczamy obsłudze akceleratorów zgodnych z OpenGL, Direct3D i Glide (ale gra chodzi też bez nich). Punkt widzenia gracza uzależniony jest od kilku czynników - po pierwsze od osoby, która 'niesie kamerę', a po drugie od wybranego trybu. Żeby nadmiernie nie przynudzać, powiem tylko, że patrzyć można właściwie wszędzie, z każdej strony i w dowolnym powiększeniu. Coś wspaniałego - szczególnie, że wszystko co widzimy jest naprawdę realistyczne. Wszystkie jednostki - łącznie z końmi - wykonane są za pomocą techniki Motion Capture i rzecz jasna pokryte teksturkami imitującymi autentyczne wdzianka Szkotów z tamtych czasów (co nie oznacza, że i konie noszą spódniczki :)). Również teren, na którym toczy się gra - czyli cała Szkocja - nie powstał w wyobraźni autorów. Do jego stworzenia wykorzystali oni bowiem bardzo dokładne mapy satelitarne, dzięki czemu możemy odwiedzić wszystkie miejsca, które naprawdę w Szkocji istnieją. Ci, którzy nie byli w tym pięknym kraju, docenią zapewne wspaniałe widoki, jakie roztaczają się w każdym możliwym kierunku. Tym, którzy widzieli to na własne oczy, będzie brakować jedynie wiatru, zapachów itp. Jak twierdzą autorzy w jednym z wywiadów, gra może służyć po prostu do zwiedzania Szkocji - w stylu że tak powiem klasycznym. Samotny człowiek w kilcie, wkoło przestrzeń a on biegnie... biegnie...

PO WOLNOŚĆ

Która leży na wyciągnięcie ręki, a raczej rąk wszystkich Szkotów. Gracz może im w jej osiągnięciu pomóc i zapewniam go, że nie uzna tego za stracony czas. Gra po prostu zaczarowuje - wszystkim od wspaniałej muzyki, przez grafikę, aż po całą resztę. Jest naprawdę wspaniała i każdemu ją polecam. Ma wszelkie zadatki na to, aby stać się przebojem. Znajdą się pewnie oportuniści twierdzący inaczej, ale powiem im, że ta gra dla mnie ma całkowicie inny wymiar. Do rzadko której produkcji podchodzę emocjonalnie... Na koniec pamiętajcie:

mogą zabrać nam życie... Ale nie zabiorą nam wolności!!!

U dołu po lewej: **Tak to już jest - pan mówi a tłuszcza słucha. W Braveheart to ciebie będą słuchali.**

Ocena: 9

Plusy:
- grafika w trybie 3D
- wspaniała muzyka
- spora komplikacja a zarazem prosta obsługa
- brak liniowej kampanii
- tematyka - Szkocja, highlanderzy, lowlanderzy...

Minusy:
- długie doczytywanie
- brak szkockiego akcentu w mówionych tekstach
- nie dodają butelki whisky do gry

INFO CD-ACTION

Producent: Eidos

Dystrybutor: Mirage tel. (022) 616 1551

Internet: http://www.eidos.co.uk

Wymagania: W95/98 P200+32MB Ram (bez akceleratora P233), CD4

Akcelerator: Może być

Demo na CD 8/99

SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"
zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą (zaznacz nagrodę i wpisz swój adres) włóż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.

PROSTE! CO?

Długopis firmowy 3 pkt

Oryginalny kubek 8 pkt

Unikalna koszulka 12 pkt

Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru:
TOMB RAIDER UNFINSHED BUSSINESS
DEATHTRAP DUNGEON
FIGHTING FORCE
HEROES II
15 pkt

Dwóch wojowników. Dwa światy.

REVENANT

Zmartwychwstały po 10000 lat zastajesz świat jeszcze straszliwszym, jak podczas twojego poprzedniego życia.

- RPG nowej generacji, w którym jako wojownik Locke podróżujesz przez jaskinie, lasy, góry, miasta, kopalnie i ruiny, aby uwolnić księżniczkę z rąk złych kapłanów.
- Wspaniała grafika w 32000 kolorów, magia i oryginalny scenariusz.

BRAVEHEART

Strategia oparta na legendarnym filmie Mela Gibsona obsypanym Oskarami.

- Obejmij dowództwo jednego ze szkockich klanów i walcz o wolność ojczyzny z okrutnymi Anglikami.
- Zarządzaj wioskami, rekruluj wojska, produkuj miecze i planuj bitwy aby zgotować przeciwnikowi krwawą rzeź dowodząc prawie 3000 ludzi.

EIDOS
INTERACTIVE
www.mirage.com.pl
MIRAGE

CINEMAIIX

red lemon

© and Published by Eidos Interactive Limited 1998/99. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c.

"AUTORYZOWANE SKLEPY": **BRODNICA:** "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel.0-56 697-45-56; **BIAŁYSTOK:** "AMIKOM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120; **GDAŃSK:** "AMI-COMM" ul. Kartuska 245 **GDAŃSK ; ŁOMŻA:** "AMIKOM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 2169-810; **OLSZTYN:** "CONTRA" ul. Pilsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", **SIEDLCE:** "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; **TOMASZÓW MAZOWIECKI:** "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; **WARSZAWA:** MIRAGE MEDIA s.c. "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTONICZNA" przejście podziemne przy G.U.S. 13 skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości 0-22 825-91-00 w.107 "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 022 630 29 73 "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 022 827 07 09 "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; **SIECI SKLEPÓW:** AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, GEANT, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, REAL, TOP 4, VOBIS.

Combat Flight Simulator & Pacific Theatre

Lepiej późno niż wcale

Druga połowa ubiegłego roku stała zdecydowanie pod znakiem symulatorów lotniczych z okresu II Wojny Światowej. Takiego wylewu tego typu gier nie pamiętają nawet najstarsi redaktorzy CDA (nie wspominając o Naczelnych). W pewnym momencie namnożyło ich się na półkach sklepowych tyle, że nawet my trochę się pogubiliśmy. W wyniku tego przegapiliśmy jeden z na pewno ciekawszych tytułów - Combat Flight Simulator. Jak do tego doszło? Zwyczajnie, zaginął gdzieś na półkach naszego olbrzymiego magazynu. I pewnie już nigdy nie ujrzał by światła dziennego, gdyby nie to iż do redakcji trafił dodatek do CFS pod tytułem Pacific Theatre. Nadarzyła się dzięki temu znakomita okazja, aby nadrobić nasz bez wątpienia ciężki błąd.

ELD

Combat Flight Simulator

Jako się rzekło w wyniku czynników nadprzyrodzonych (to chyba najlepsze wytłumaczenie) nie dane nam było do tej pory zrecenzować CFS. Dopiero teraz bijąc się w pierś zabrałem się za tę czynność.

Z czego słynie Microsoft? Nie, nie chodzi mi o TEN system, lecz o grę. Chociaż z tego też słynie Microsoft. Miałem na myśli Flight Simulator, czyli najbardziej realistyczny symulator samolotów jaki widziały nasze oczy. Pod względem realizmu Flight Simulator jest the beściak i koniec. Niestety symulator taki jak FS (znaczy awionetek czy innych pasażerskich badziewi) jest skierowany do raczej wąskiej grupy odbiorców. Goście od marketingu w Microsoft spędzali więc długie godziny zastanawiając się jak to zmienić. I wymyślili. Większość graczy lubi symulatory w których przycisk fire służy do strzelania. W ten sposób narodził się Combat Flight Simulator.

Akcja CFS rozgrywa się podczas II Wojny Światowej, a wystąpić w niej możesz po dwóch stronach barykady: alianckiej (RAF oraz USAAF) i niemieckiej (Luftwaffe). Milym zaskoczeniem jest ilość trybów możliwych do rozegrania. Przyznam się, że zaliczyłem większość ostatnio wydanych symulatorów z okresu II Wojny Światowej i według mnie CFS oferuje nam najwięcej możliwości polatania. Pojedynczego gracza czeka bowiem Free Flight, Quick Combat, Single Mission, Campaigns oraz Training Missions. Free Flight daje możliwość odbycia niezobowiązującego lotu. Ustalasz tylko typ Twojego samolotu, pogodę, lotnisko startowe i wzbijasz się w powietrze. Sielanka, dzięki której możesz poznać zalety i wady swojej maszyny oraz podziwiać krajobrazy z wygodnego fotela pilota. Odmienne emocje oferuje Quick Combat. Ustawiasz oprócz maszyny, pogody i lotniska z którego startujesz, także liczbę wrogów, typ ich samolotów, sytuację taktyczną oraz poziom wyszkolenia wrogich pilotów. W tym momencie zostajesz rzucony w powietrze i pozostaje Ci walczyć o swe życie. Równie duże atrakcje powinien Wam dostarczyć tryb Single Mission. Tutaj będziecie mogli wykonać którąś z 25 misji w barwach USAAF, RAF bądź Luftwaffe. Od przechwytywania aż po eskortowanie czy atakowanie celów naziemnych.

U góry:
Krótka seria z działek i nie ma co zbierać.

Najbardziej oryginalną opcją jest jednak Training Missions. Dlaczego? Otóż w tym miejscu możesz nauczyć się startować, lądować z prawie pustym bakiem, wykonywać akrobacje, atakować samoloty i cele naziemne, a nawet jak wykonuje się tzw. manewr Immelmanna. Training Missions zrobiło na mnie spore wrażenie. Najpierw oglądamy film przedstawiający czynność (np. beczkę), a potem w powietrze i musimy wykonać dokładnie to samo prowadzeni przez komputerowego instruktora. No i na koniec zostawiłem tryb doskonale znany wszystkim zwolennikom symulatorów, czyli Campaign. Niestety polatać można zaledwie w dwóch kampaniach. Battle of Britain (1940), a także Battle over Europe (1944-45). Zaskakujące jest dla mnie to, że w przypadku tej drugiej kampanii do dyspozycji są tylko Amerykańce (USAAF) i Niemcy (Luftwaffe). Gdzie podziali się Angole? Czyżby RAF w latach 1944-45 już nie istniał? Irytujące, tym bardziej że nie jest to jakiś drobiazg. Pomimo tego buraka kampanie to najbardziej ekscytująca możliwość gry dla samotnika. Tak jak w przypadku FS bardzo dobrze prezentuje się CFS w trybie multiplayer (serial, modem, TCP/IP, IPX). Z tego w końcu Microsoft również słynie. Przyjemność z walki z żywym przeciwnikiem jest większa niż w przypadku samotniczych trybów. Szkoda tylko, że nasze łącza są takie, a nie inne :(.

U góry:
Chyba można sobie dopisać kolejne zwycięstwo.

Niczym specjalnym nie zaskakuje nas CFS przy wyborze samolotów, za których sterami zasiądziemy. Jak to zwykle bywa, do wyboru są tylko myśliwce. Po stronie alianckiej Spitfire Mk. IX i Mk.I oraz Hurricane Mk.I (RAF), a także P-47D Thunderbolt i P-51D Mustang (USAAF). Barwy Luftwaffe reprezentują Messerschmitt Bf-109E i G oraz Focke Wulf Fw-190A. Ucieszyła mnie obecność w tym gronie Fw-190, bo jak może pamiętacie przy okazji recenzji Wings of Destiny i Luftwaffe Commander narzekałem na brak tego wspaniałego myśliwca. Tym razem mogę rozkoszować się możliwością polatania nim i tym szczególem autorzy zarobili u mnie dużego plusa. Szkoda tylko, że ci sami autorzy zapomnieli o kilku innych równie ważnych myśliwcach, jak np. alianckie Mosquito, Tempest, Typhoon czy niemieckich Me-262, Bf-110, Me-410. To z kolei spory minus. Ogólnie jednak jest nieźle i brak tych kilku myśliwców daje się jakoś przeżyć. No, może za wyjątkiem Me-262, który odegrał poważną rolę w historii nie tylko II Wojny Światowej, ale i lotnictwa.

To wszystko jak do tej pory drobiazgi, bo tak jak w wypadku FS liczy się samo latanie. A realizm jak to zwykle w symulatorach Microsoft stoi na najwyższym poziomie. Według mnie CFS oferuje najbardziej realistyczny model symulacji, niespotykany w żadnym innym symulatorze. Nawet mój faworyt, czyli European Air War, odpada w przedbiegach. Szkoda tylko, że ten wyśrubowany realizm psuje trochę przyjemność giercowania. Zmniejsza to grono potencjalnych

U góry: BF-109 nad Kanałem La Manche.

klientów, ale za to znawcy tematu będą czuć się za sterami CFS perfekcyjnie. Przyznam się bez bicia, że jak dla mnie to realizm trochę był za duży. Owszem latało mi się całkiem cool, ale brak mi było tego swobodnego "pływania" w powietrzu, tak jak to miało miejsce w EAW. Tym bardziej, iż walka powietrzna w CFS to jakby dodatek do symulacji lotu. Nie wiem czy winny jest temu niższy AI komputera czy coś innego, ale tu nie ma aż takiego realizmu i tylu "prawdziwych" sytuacji jak w EAW. Komputer jest rzeczywiście słabszym przeciwnikiem i łatwiej się samemu zabić podczas akrobacji powietrznej, niż zostać posłanym w płomieniach ku ziemi przez blaszaka. Coś za coś. Gdyby jeszcze walka była tak realistyczna jak lot, to chyba nie dałoby się grać w CFS. Za to rewelacyjnie, czyli realistycznie przedstawiono tory pocisków. Zarówno tych z karabinów, jak i z działek. Lecą idealnie z zachowaniem wszelkich praw fizycznych.

Grafika to także ścisła czołówka symulatorów. W końcu CFS powstał na enginie FS, więc jest to sztuka dla sztuki. Wszystkie modele myśliwców (oraz bomberów biorących udział w grze, a kontrolowanych przez kompa) zostały dokładnie odwzorowane i ślicznie oteksturowane. Jest na co popatrzeć. Szczególnie, gdy wygarnie się przeciwnikowi z działek i karabinów. Duże wrażenie robią odrywające się części blach, a potem ciągnąca się smużka glikolu, która zamienia się w ciemny dym... by w końcu przeciwnik eksplodował w powietrzu. Żadnych zastrzeżeń nie mam do wyglądu chmur czy terenu widzianego z góry. Gwiazdą CFS na pewno są za to miasta. Trzy największe, Berlin, Paryż i Londyn zostały odwzorowane z całą dokładnością na podstawie zdjęć lotniczych z okresu II Wojny Światowej. Bez trudu zatem odnajdziesz wieżę Eiffla czy Big Bena. Walka nad takim miastem to sama przyjemność. To jeszcze jednak nic, gdyż można z Internetu pościągać patche do CFS, które umożliwiają polatanie Mustangiem czy Fw-190 nad np. Nowym Jorkiem lub Las Vegas. Przy okazji zestrzeliwując np. pasażerskiego Boeinga ;).

Bardzo przypadł mi do gustu dźwięk CFS, a w szczególności odgłos działek i karabinów. Ach, co za jazda! Z takim dźwiękiem nie spotkałem się w żadnym symulatorze. Krótko mówiąc: brawo!!! Nieco mniej ciekawiej przedstawia się muzyka, która jest niezła, ale nie wybitna.

Kończąc temat pod tytułem Combat Flight Simulator stwierdzam, że jest to z całą pewnością jeden z lepszych tytułów dostępnych w sklepach. Może dla przeciętnego gracza będzie zbyt trudny i realistyczny, ale za dla grupki znawców i maniaków jest lektura obowiązkowa. Duży realizm lotu, doskonała grafika i dźwięk, ciekawe możliwości rozgrywki... Czy trzeba czegoś więcej od symulatora? Zachęcam (z małym opóźnieniem :(( ) zatem wszystkich fanów symulatorów do zapoznania się z CFS.

Pacific Theatre

Co prawda CFS nie jest najlepszym symulatorem dostępnym w sklepach (bo moim liderem jest EAW), ale innego zdania są gracze. CFS sprzedaje się cały czas jak świeże bułeczki i mieści się od kilku miesięcy wśród najlepiej sprzedających się gier w USA. Normalną koleją rzeczy jest zatem fakt, iż kilka firm postanowiło dorobić sobie, tworząc dodatki do CFS. Jedną z bardziej znanych jest Abacus. Firma zajmująca się produkcją dodatków do m.in. Flight Simulator. Tym razem Abacus postanowiło zafundować dodatkową zabawę fanom CFS. Do naszej redakcji dotarł właśnie dodatek Pacific Theatre, a już wkrótce ukaże się kolejny zatytułowany Battle for Midway.

Do Pacific Theatre podszedłem z ogromnym entuzjazmem. Bodajże od czasów starenkiego Aces of the Pacific nie było symulatora o zmaganiach nad Pacyfikiem. A

wiadomo jak ciekawe były walki nad Pacyfikiem i jak Amerykańce są dumni ze swojego "zwycięstwa" nad dżapsami. Nie zwlekając rozpakowałem pudełko i odpaliłem PT. Okazało się od razu, że niestety, ale ten dodatek wymaga pełnej wersji CFS. Jakby tego było mało to w czasie instalacji do katalogu z CFS zostaje wrzucone 30 megasów z plikami PT i to wszystko. Możesz już się pozbyć cedeka z PT, bo nie będzie już Ci potrzebny. Gra chodzi zwyczajnie z kompaktu CFS. Ku mojemu rozczarowaniu PT to tylko dodatkowe misje. I to ZALEDWIE sześć!!! Po trzy na każdą ze stron konfliktu. Żałośnie mało, a w dodatku wszystkie misje rozgrywają się tego samego dnia. 7 grudnia 1941, podczas ataku sił cesarskich na Pearl Harbor. Dlaczego zatem tytuł brzmi Pacific Theatre? Dla mnie jest to zagadka nie do rozwiązania. Szkoda, że brakuje jakiejkolwiek kampanii, chociażby króciutkiej.

Co śmieszniejsze w PT możesz polatać większą ilością samolotów niż jest misji. Do dyspozycji jest bowiem po sześć samolotów każdej ze stron. U Amerykańców są to: Helldiver, Aveneger, Hellcat, Thunderbolt, Aircobra i War Hawk, a u Japończów Zero, Frank, Kate, Jack oraz Tony. Pominięto w tym przypadku zgodność historyczną, gdyż niektóre z tych myśliwców znajdowały się w roku 1941 dopiero na deskach kreślarskich w biurach projektantów lub były w fazie lotów próbnych. Nowością w porównaniu do CFS są biorące aktywny udział w grze lotniskowce. Aktywny, czyli można z nich startować i na nich lądować. Radzę każdemu spróbować wylądować na rozkołysanym pokładzie lotniskowca. Emocje gwarantowane. Znowu zresztą tak jak w przypadku CFS latanie sprawia więcej kłopotów niż walka. Nawet odniosłem wrażenie, iż Japońscy piloci mają niższe umiejętności od komputerowych przeciwników w CFS.

Niczym szczególnym nie różni się PT graficznie czy dźwiękowo. Owszem europejskie scenerie zostały zastąpione przez tropikalne, a myśliwce przeciwnika mają na kadłubach wizerunki wschodzącego słońca ;). Krótko mówiąc: palmy, okręty i dużo wody dookoła.

W sumie Pacific Theatre rozczarował mnie. Poza zaledwie sześcioma nowymi misjami i dwunastoma myśliwcami nie wnosi nic nowego. Naprawdę nie wiem, kto mógłby kupić PT. Tym bardziej, że jego cena na Zachodzie wynosi 40$. Nawet największy maniak chyba powinien zaoszczędzić tę kasę. PT to zdecydowanie słaby dodatek, niewarty swej ceny.

A teraz zabawmy się w małego matematyka. Za CFS przyznaję obiektywnie 8, a za PT jeszcze bardziej obiektywnie 5. Co po podsumowaniu i dodaniu punktu za opóźnienie w recenzji CFS daje średnią 7. Jakby nie patrzeć w CFS powinniście zagrać, natomiast PT możecie z czystym sumieniem sobie odpuścić. ■

Ocena: 7

Plusy:
- dla prawdziwych maniaków strasznie realistyczny symulator
- grafika
- perfekcyjny dźwięk
- ciekawe możliwości latania i walki
- w sumie możliwość polatania dwudziestoma samolotami

Minusy:
- Pacific Theatre to zaledwie sześć nowych misji
- mało stron konfliktu (brak np. Francuzów)
- zbyt trudna dla normalnego, przeciętnego gracza
- duże wymagania sprzętowe
- tylko dwie kampanie w CFS
- cena Pacific Theatre
- brak kilku istotnych myśliwców (CFS)
- tradycyjnie brak frontu wschodniego w CFS

INFO CD-ACTION

Producent: Microsoft
Dystrybutor: Microsoft/Abacus
Internet: http://www.abacuspub.com
Wymagania: P-133, 16 RAM, WIN 95/98, CD-x2, karta muzyczna
Akcelerator: Tak

MechWarrior3

Wieczna Wojna 3

Niewiele pamiętam z mego dzieciństwa. Tak mało, że czasem powątpiewam, czy w ogóle je miałem. Przyszedłem na ten najgorszy ze światów w rodzinie MechaWojowników i to wystarczyło, by zdeterminować całe moje życie. Wzrastałem nie jako dziecko, lecz jako żołnierz. Bezlitośnie i nieustępliwie trenowany przez mego ojca, jednego z najlepszych Rycerzy Ery Zmierzchu, szybko nauczyłem się, że aby móc żyć w pokoju, należy ten pokój wywalczyć. Walczę więc, walczę od momentu, gdy Battlemaster mego ojca pozostał wraz z pozostałymi żołnierzami jego regimentu na niegościnnych pustyniach jednej z planet systemu Wrocław. Walczę jak potrafię: bezlitośnie i nieustępliwie, nie prosząc o łaskę ani nie ofiarowując jej. Zresztą: nikt jej nie pragnie: tam, w polu liczy się tylko jedno: 'Mech. To on jest honorem wojownika. Dlatego w kokpicie mego Griffina zablokowane zostały mechanizmy katapulty. Jeśli pozwolę się powalić - zginę. Nigdy jednak nie będę mieć szansy stania się Wydziedziczonym...

GEM.INI

Doprawdy niewiele w moim życiu jest rzeczy, które wspominam równie mile i równie wyraziście jak pierwszą partię w nowo zakupionej przeze mnie (za pieniądze rodziców) polskiej edycji Battletecha. Tych kilka plastikowych, pochodzących ze zdecydowanie zużytych matryc figurek, dwie identyczne heksagonalne mapki terenu, nadające się w zasadzie jedynie do rozgrywania misji treningowych, dwie książeczki - jedna z regułami i druga - z kartami Mechów sprawiły, że na wiele, wiele godzin zapominałem o całym realnym świecie, starając się godnie spełniać obowiązki MechaWojownika. Nie ograniczałem się jednak tylko do tego - dzięki mnie a ściślej memu wyjątkowemu entuzjazmowi - kilku moich znajomych miało okazję zapoznania się z tym jednym - już wkrótce byłem o tym przekonany - ze znamienitszych systemów bitewnych. Nic dziwnego zatem, że od momentu uzyskania dostępu do sprzętu o klasę lepszego od kalkulatorów, komputerowe adaptacje i wariacje na temat produktu FASA zawsze budziły we mnie nie tyle zainteresowanie, co wręcz dziką żądzę. Tak było z Earthsiege (próbą Sierry "podpięcia się" pod wciąż wzrastającą popularność BattleTech), tak było z oficjalnym MechWarrior i jego kontynuacjami (zwłaszcza Mercenaries); tak wreszcie było z MechCommanderem, mimo przeniesienia ciężaru akcji w wymiar bardziej taktyczny. Czy mogło być inaczej w przypadku trzeciej części uwielbianej przeze mnie serii (kroi się czwarta!) MechWarrior?

D -2

Stalowe pudełko z natychmiast rozpoznawalną sylwetką Mad Cata, nowego symbolu uniwersum BattleTech (heh, a ja pamiętam sylwetkę Warhammera, niestety zbieżność nazw...) i fantastycznym logo, kryje w sobie oprócz płyty i instrukcji (znakomicie zredagowanej - trzeba przyznać - nawet zupełni "kadeci" po jej jednokrotnym nawet przestudiowaniu będą wiedzieć, dlaczego 'Mechy tak bardzo się grzeją, czym różnią się rakiety zwykłe od ER i tak dalej) dodatek techniczny o wysokim stopniu utajnienia. Dodatek ukazujący wszystkie dostępne w trakcie gry 'Mechy w pełnej ich wielotonowej krasie oraz dodatkowo ściąga z klawiszy i ewentualnie przyporządkowania funkcjom klawiszy joya. Ciekawe, że już wtedy wiedziałem, że MechWarrior3 stanie się dla mnie kolejnym tytułem, którego przeznaczeniem jest znaleźć się na mojej półeczce pozycji ukochanych i nieśmiertelnych. Ta pierwsza iskierka została w chwilę później, w trakcie i po obejrzeniu znakomitego: dynamicznego i emocjonującego intra, rozdmuchana w potężny płomień entuzjazmu. I tak już pozostało - ten ogień ciągle mnie trawi...

"Jak jest? Ludzkość, jak zwykle podzielona walczy o każdy skrawek przestrzeni kosmicznej i niewiele pozostaje planet, na których - gdy się porozglądać - nieba nie rozrywają dymy pożóg i odgłosy kanonad... Cóż jednak zrobić; ten świat podzielony na fragmenty kontrolowane przez potomków prawdziwych Lordów Konsulów i kierowanych przezeń Wielkich Domów, na jakie rozpadła się dawna Liga Gwiezdna, jest moim światem. To mój świat - świat Ery Zmierzchu, świat Wojen Sukcesyjnych, świat Rodów, klanów, wojowników takich jak ja. Świat pozbawiony nadziei na ostateczne zwycięstwo któregoś z Sukcesorów. Świat wiecznej wojny..."

Hansen's Roughrider, Teo Wahl, 3049.

Świat wiecznej wojny. Teraz jednak, w parę lat po zjednoczeniu Domów (niemożliwe ciałem się stało!) i proklamowaniu Nowej Ligi Gwiezdnej zmieniły się priorytety i... wrogowie. I choć mnie osobiście, jako naprawdę odwiecznemu wielbicielowi świata Wojen Sukcesyjnych i zarazem wiernego poddanego Wspólnoty Liry niezbyt odpowiada przewartościowanie pewnych oczywistych wydawałoby się postaw i stosunków (Kurita to przyjaciele?! Nigdy!), to jednak docenić muszę wolę i wytrwałość kreatorów Ery Zmierzchu w staraniach, by ciągle i na nowo uatrakcyjniać tło zdarzeń. Obecnie bowiem, z racji tego, że najwięksi wrogowie stali się sprzymierzeńcami - odrobinę z musu wprawdzie, ale jednak - i w zasadzie cała Sfera Wewnętrzna stała się miejscem być może do życia niezłym, fatalnym jednak do bycia wojownikiem, skierowano wzrok w kierunku klanów, a ściślej

Ocena: 9

Plusy:
- genialna adaptacja na ekrany monitorów kultowej planszówki
- wspaniała oprawa audio i video
- niezwykłe wrażenie autentyczności rozgrywanych bitew
- interesująca kampania
- znakomity multiplayer!

Minusy:
- niekiedy: niezbyt inteligentna AI ;)

renegatów z Smoke Jaguar. Ty - drogi MechaWojowniku - znajdziesz się oczywiście po stronie tych lepszych, tych ze srebrną gwiazdą Nowej Ligi Gwiezdnej na pancerzu, elitarnych Meridani Light Horse. Elitarnych jednak nie na tyle, by zapobiec utracie (w czasie dokonywania zrzutu na centralną planetę Smoke Jaguar - Tranquil) statku desantowego niosącego część wojsk. Stąd konieczność desperackich starań, by nie tylko ocalić skórę ale i uratować tych, którym nie dane było osiąść łagodnie na powierzchni planety; by popróbować udowodnić potęgę nie tylko klanu ale i własną.

□ - 1

Przeznaczenie w osobie dowództwa zepchnęło Cię na tę dziwną, jawnie wrogą planetę. Wrogą tym bardziej, im mniej w życiu poświęciłeś chwil na walkę. Mordercą, gdy nie do końca zdajesz sobie sprawę z tego, przeciw czemu występujesz. Osnową świata BattleTech są ogromne dwunogie "roboty" - BattleTechy. Te przepotężne machiny wojenne od 25 stulecia czasu ziemskiego staly się symbolem wojen, to one, górując nad polami bitew, były częstokroć ostatnim widokiem przeciwników, którzy ginęli z obrazem majestatycznych lecz morderczo zwinnych stalowych humanoidów wypalonym pod powiekami. To one w poprzednich częściach stanowiły podstawy armii zarówno sprzymierzeńców jak i wymagających wrogów. W MechWarrior zaś jest jeszcze poważniej: większość spośród nich przynależy do grupy tzw. OmniMechów - 'Mechów trzeciej generacji, charakteryzujących się znacznie skuteczniejszą bronią, mocniejszymi osłonami, bardziej wydajnymi reaktorami i chłodnicami (temperatura rdzenia małogabarytowego reaktora termojądrowego odgrywa w czasie walki przeogromną rolę!). Również i technologia Klanów jest znacznie bardziej zaawansowana niż ta stosowana w Sferze Wewnętrznej, opłaca się więc "przystrajać" swoje własne 'Mechy częściami z oznaczeniami 'clan', z drugiej jednak strony przeciwnicy zdecydowanie częściej zaskakują czymś nowym nas, niż my ich!

Niesamowite w MechWarrior3 jest jednak nie tylko sam fakt umożliwienia modyfikacji i zróżnicowanie uzbrojenia i elementów składowych 'Mechów, ale i natychmiast wyczuwalna odmienność efektów, jakie to wywołuje. Niezależnie bowiem od tego, że zawsze czuje się wielkość "robotów", to rozmaite ich typy rozmaicie się prowadzą: zupełnie inne odczucie jest odczucie prędkości czy zwrotność w stutonowym Annihilatorze, a inne w trzydziestopięciotonowej Pumie; zupełnie inaczej walczy się wyposażonym w obrotowy kadlub i odwracane w kierunku celownika ręce Thorem, a inaczej pozbawionym ich Championem. (Nawiasem mówiąc: wykorzystywanie możliwości obracania kadłuba jest podstawową umiejętnością żywych MechaWojowników). Dbałość o szczegóły jest w ogóle w MechWarrior3 porażająca! Tu długo można by mnożyć przykłady: weźmy kilka

najznamienitszych: biegnący 'Mech wyraźnie wzbija chmury kurzu, podobny jest efekt aktywacji silników skokowych i ogromna chmura podnoszącego się pyłu po przyziemieniu. Niesamowite było dla mnie również to, że w moim Bushwalkerze podczas obracania się w miejscu widoczne jest skręcanie się nóg 'Mecha w stawie skokowym! Pewnym probierzem dokładności jest również fakt, że mech idący po pochyłości nie "wpada" jedną z nóg w teren - to już nie ten poziom zaawansowania engine. On wie, że to co wygląda na ziemię - jest nią. Jest to może ciekawe również o tyle, że wspomniana pochyłość nie była stworzona wraz z planszą - ona powstała po tym, jak przeciwnik próbując zestrzelić mnie w trakcie biegu, wystrzelił wiązkę dziesięciu rakiet dalekiego zasięgu w ziemię tuż za mną - to właśnie na powstałym w ten sposób leju testowałem później plusy i (brak) minusy fizyki gry.

Desant!

Oczywiście najważniejszą częścią świata Ery Zmierzchu, niezależnie od tego, czy mówimy o Wojnach Sukcesyjnych, czy późniejszym tłamszeniu renegatów pogrupowanych w klany jest... walka. Walka przez naprawdę wielkie W. W MechWarrior3 toczy się ona już nie tylko na powierzchni planet (oczywiście: są zmiany aury), ale i w mrocznych korytarzach kopalń a nawet... pod wodą! (Jest jak naprawdę - bezwładność 'Mecha w miarę schodzenia głębiej wzrasta, pod wodą również spada temperatura!). Przeciwnikiem są nie tylko inne Battle i Omnimechy - również i mniej cenny, nie mniej jednak groźny sprzęt. Wyjątkową niechęcią obdarzyłem zwłaszcza pieszych w PersonalSuitach; niewielkich, świetnie uzbrojonych, bardzo zwinnych "rycerzy". Zdarzało się też niejednokrotnie, że obróciwszy korpus w stronę nadciągającego przeciwnika, wpadałem z całą siłą na któryś z elementów wystroju otoczenia - budynki, drzewa itd. I jakkolwiek niszczyłem je swym ciężarem, to i sam odnosiłem niewielkie obrażenia, związane ze zderzeniem i ew. upadkiem! Oczywiście uszkodzenia naliczane są również po upadkach z wysokości. Zdarzało się, zwłaszcza na mrocznych planszach kopalń, że lądując po wykonanym skoku nie zauważałem w ciemnościach nierówności terenu i... no cóż - systemy żyroskopów 'Mechów nie były w stanie zapobiec nieubłaganemu prawu grawitacji...

Warto wiedzieć że w odniesieniu do naszego głównego zagrożenia - 'Mechów - zastosowany system uwzględniający lokalizację trafień. Możliwe więc staje się (jak w planszowym pierwowzorze) precyzyjne odstrzeliwanie broni czy kończyn. Nieprawdopodobnie przydatna podczas takiego przycelowania okazuje się - novum w serii MechWarrior! - opcja zooma zintegrowana z celownikiem! Możliwe staje się więc "przybliżenie" sobie celu i precyzyjne niczym cięcia chirurga złomowanie np. jednej z nóg przeciwnika. Uporczywe pukanie w jedną z nóg zaś jest nie tylko najpewniejszym sposobem powalenia na glebę nieprzyjemnego, cięższego i znacznie lepiej uzbrojonego przeciwnika (ciekawe - w planszówce możliwa jest walka bez nóg!), ale i daje największą szansę "ograbienia" pokonanych przeciwników z jak największej ilości użytecznego, działającego sprzętu. Ba, czasem pozwala nawet na pozyskanie dla swojej strony któregoś z co lepszych OmniMechów!

Sposób podany powyżej nie jest jednak stuprocentowym - czasem nie dane mi było doczekać chwili, gdy beznogi kolos runie na ziemię: kilkukrotnie ginąłem w walce z od znanych z planszówki i jednakowo "cieszących" trafień krytycznych. Swoją drogą pamiętam, jak mój stalowy Griffin poległ w walce z moim braciszkiem od pierwszej salwy ze średniego lasera: dorzut po krytycznym trafieniu w głowę wskazał zniszczenie kokpitu, co równało się spopieleniu doświadczonego pilota... Tu było podobnie - kierując świeżym, ledwie co połatanym przez Mobile Field Base ShadowCatem kierowałem się w stronę wrażego

Oriona i dosłownie po paru chwilach walki, po jednym trafieniu przez wroga gryzlem piach i przekleństwa!

Krańcowo odmiennym od powyższych precyzyjnych sposobem walki, stosowanym głównie jednak w momencie, gdy ostateczne zezłomowanie i tak zagląda nam w kokpit, jest Alpha Strike: Atak Alfa - czyli jednoczesna, rujnująca wrażego 'Mecha salwa z całej broni pokładowej! Jak jednak zapewne podświadomie czują wszyscy bywali w bitwach MechaWojownicy może się on okazać ostatnim atakiem nie tylko dla wroga, ale i naszego 'Mecha - nagły wzrost temperatury może zakończyć się nawet eksplozją amunicji, co w przypadku gdy zdjęliśmy CASE'y (pancerze na pojemniki z amunicją) doprowadzi do naprawdę spektakularnego wybuchu! Warto więc - decydując się na ten samobójczy atak trzymać rękę nad dźwigienką wyzwalaczy chłodziwa...

D+1

"'Mechy... No, przecież wiesz, najpotężniejsza broń stworzona przez ludzi na ludzi. Ogromne, w większości przypadków humanoidalne pancerne machiny obwieszone śmiercionośnym żelastwem. Powinnam się ich bać i nienawidzić! Ale wiesz, co ci powiem - ja je kocham. Nie dlatego, że są wielkie i groźne - one są piękne..." Technik z jednej z nielicznych ocalałych baz Wspólnoty Lity na Cygnusie IV, Katharine Boelke.

Doprawdy, MechWarrior3 stworzony został do zachwycania się nim. W praktyce bowiem trudno jest znaleźć w nim - wszystkich jego elementach coś, co chciałoby się widzieć inaczej. Wspaniała, choć przez niektórych rebeliantów postrzegana jako, cytuję "zbyt kanciasta" grafika wyposażona we wszystkie chętnie implementowane efekty wizualne: dynamiczne światła (znakomite eksplozje!), efekty soczewki i poświaty, samocieniowanie mechów (a więc i dynamiczne cienie). Również i same 'Mechy zachwycają swą złożonością, swobodą (bo nie napiszę przecież - naturalnością) animacji poruszania się, prowadzenia ostrzału czy ostatecznego padania. W parze ze świetną oprawą wizualną idzie kapitalny dźwięk - wystarczy wsłuchać się w głosy skrzydłowych i przeciwników, by po chwili ulec złudzeniu, że nagrano prawdziwych walczących i ginących MechaWojowników!

Podobnie ma się rzecz z odprawami każdej z ponad 20 misji. To one - co przyznaję po dość długim zastanawianiu się, w czym leży wyjątkowa realność tego, co się rozgrywa na ekranie - sprawiają, że całość traktowana jest równie poważnie, jak dające się odczuć po paru godzinkach walk prozaiczne pragnienie (wody).

Nie sposób się jednak temu dziwić: często zdarzy się, że zdjęcia przekazywane przez sondy będą niejasne, niekompletne, nie pokażą celu (sonda uległa zniszczeniu), będziesz słyszeć głos swego przełożonego nakazujący zatrzymanie filmu, zbliżenie i wszystko to, co - jak podejrzewam - jest chlebem powszednim odpraw wojskowych...

A jednak znalazły swe miejsce w grze dwie rzeczy, które - tu odzywają się planszowe korzenie i związane z nimi przyzwyczajenie do starcia z żywym umysłem - nie odpowiadały mi tak dalece, że postanowiłem o nich wspomnieć. Zatem: to fakt, że w trakcie misji czas pracuje ewidentnie na naszą korzyść - niemalże w każdej chwili istnieje możliwość skorzystania z mobilnej bazy naprawczej! Dlaczego jednak w czasie gdy my, częstokroć powłócząc uszkodzoną nogą, zmierzamy w kierunku tej ostatniej deski ratunku, przeciwnicy nie próbują pozbyć się zagrożenia czy chociażby, korzystając z naszej chwilowej niemocy, wykonać własnych zadań? W parze z tą ułomnością taktyczną idzie druga rzecz, na którą trzeba zwrócić uwagę - to miejscami wyjątkowa głupota komputerowych przeciwników. Zdarzyło się kilkukrotnie, że udało mi się podejść do stojącego 'Mecha tak, że stałem go w piach, a on nawet nie próbował ruszyć się z miejsca! Przeciwnicy wyraźnie preferują również rycerską walkę jeden na jednego, dzięki temu w jednej z walk toczonej w ramach Instant Action mój rozpędzony przez system MASC zmodyfikowany ShadowCat (tonaż: 45, a więc 'Mech średni) zmiótł z powierzchni Tranquil trzy OmniMechy Smoke Jagsów - 100-tonowego Daishi, 100-tonowego Annihilatora i - skromnie - 70-tonowego Avatara... Podobny zmysł taktyczny jest domeną również i naszych lancemate - ich preferowaną jednak strategią ataku jest

ruszyć na przeciwnika we frontalnej szarży, nie bacząc na to, że tamten jest z bliska jest po prostu zabójczy!

D +4 i kolejne...

Na szczęście kiedy już ucichnie kanonada i rozwieją się dymy nad Tranquil nie pozostanie nam, MechaWojownikom oczekiwanie do zimy (spójrz: ramka) - tym z Was, którzy dysponują łączem z innymi żywymi: via modem, w sieci lokalnej (LAN) lub w Internecie (również na przeznaczonym specjalnie do tego celu MSN Gaming Zone) zaproponowano tryby gry wieloosobowej. Dopiero w nich uwidocznia się różnica pomiędzy przeciwnikiem naprawdę, a jedynie virtualnie myślącym. Dopiero wtedy naprawdę zaczyna wykorzystywać się 'Mecha i każdą z ośmiu plansz ponad wyobrażenie ich twórców! Dopiero wtedy poznacie, co oznacza gorączkowa próba wyjścia spod ognia (nie)przyjaciela, który wykorzystując zdolność do skoku i nasze "ugrzęźnięcie" w rzece, pojawił się za naszymi plecami. Dopiero wtedy usłyszycie szczęk pustych ładownic dział automatycznych po desperackim Alpha Strike, ryk kontrolek poziomu temperatury, kojący głos pokładowego kompuera: core overheated; shutdown initiated... A jeśli mimo zdołacie jeszcze ujrzeć jak śmiertelnie ranny przeciwnik padając przyklęknie przed Wami - pojmiecie w pełni, w czym tkwi magia świata Ery Zmierzchu i co oznacza być MechaWojownikiem. MechWarrior3 bowiem jest nie tylko nieprawdopodobnie atrakcyjny - jest w nim magia.

Przed nami wspaniała przyszłość!

MicroProse zapowiada na listopad tego roku Mech Commander Compilation, zaraz zaś po nim, pod choinkę oficjalny dodatek do omawianego MechWarrior3! Mamy na co czekać i na co zbierać pieniążki! ;)

INFO CD-ACTION

Producent:	Fasa, Microprose, Hasbro, Zipper, Microsoft
Dystrybutor:	Hasbro
Internet:	http://www.mechwarrior3.com
Wymagania:	P200, Windows 95 / 98, 64 MB RAM, instalka: 420 MB
Akcelerator:	Tak

Demo na CD 6/99

Rival Realms

Ludzie, Elfy i piksele

Historia Orlego Królestwa rozpoczęła się wiele lat temu. W czasach, gdy ziemie ludzi zostały najechane przez armie chaosu dowodzone przez Bardursa. Śmierć zbierała swoje krwawe żniwo, a ludzi mógł uratować przed zagładą tylko cud... I objawił się on pod postacią Garanda. Zgromadził on armię i korzystając z pomocy magów z Wiecznie Zielonego Lasu, powiódł ludzi na północ, aby przeciwstawić się potworom i Łuskoskórym. Po wielodniowej bitwie Bardurs został pokonany, a niedobitki Łuskoskórych i potworów uciekły w góry.

ELD

Od tamtej bitwy minęło sporo czasu. Wkrótce po niej Garand zjednoczył wszystkich ludzi i tak powstała Orla Dynastia rządząca królestwem do dnia dzisiejszego. Królestwo opływało od tego czasu w dostatek, ale po latach spokoju przypomnieli o sobie Łuskoskórzy. Zgromadzili oni potężną armię i tak jak kiedyś zaatakowali królestwo. Rozpoczęła się nowa wojna...

Jak widzicie ze wstępu fabuła Rival Realms nie jest niczym szokującym. Mi osobiście kojarzy się z np. Myth 2: Soulblighter. Nie to, że się czepiam, ale autorzy scenariusza do Rival Realms nie wysilili się zbytnio. Równie dobrą "story" potrafiłbym na pisać w ciągu pięciu minut na kolanie. W dodatku lewą ręką ;). Biorąc jednak kraj, w jakim powstało Rival Realms, to samo ukazanie się tej gry jest dużym osiągnięciem. Jakby nie patrzeć Rumunia raczej nie słynie z produkcji gier komputerowych. Zostawmy jednak fabułę i pochodzenie gry i weźmy się za omawianie Rival Realms.

Rival Realms to typowy RTS. Podobny i nie wyróżniający się niczym spośród setek innych RTSów. Od razu powiem to prosto z mostu: w Rival Realms nie znajdziecie żadnego pomysłu, który wnosiłby coś nowego do gatunku. Każdy, nawet najmniejszy drobiazg RR jest dokładnym odwzorowaniem czegoś, co już spotkałem w swoim (co prawda całkiem długim) życiu gracza. Granie przynosi jedynie frustrację. Ja miałem takie odczucie, jakbym grał w jedną z misji Warcraft 2, tylko że zamiast Orców są Łuskoskórzy. Wszystko jest praktycznie skonstruowane w sposób identyczny jak to miało miejsce w Warcraft 2. Od walki począwszy, a na tworzeniu jednostek skończywszy. Zero własnych pomysłów. Nawet jednostki latające i statki prezentują się tak, jakby były wyjęte żywcem z Warcraft 2. Rozumiem, gdyby jeszcze wykonanie Rival Realms stało na wysokim poziomie, to nie mógłbym się zbytnio czepiać - ale tak nie jest. Według mnie nawet staruszek Warcraft 2 bije pod względem graficznym Rival Realms na głowę. Wystarczy zresztą spojrzeć na cut-scenki. Ludzie, w dzisiejszych czasach taka pikseloza??? A co dopiero mówić o grafie podczas gry. To jest dopiero żenujące. Szczególnie, gdy włączymy powiększenie obszaru. Piksele przybierają w tym momencie rozmiary kosmiczne. Kwadrat na kwadracie. To będzie Wam się śniło po nocach. Horror! Animacja postaci oczywiście nie odbiega od całości gry i jest równie żałosna. Jednostki sprawiają wrażenie wykonanych z drewna. Przepraszam, ale Warcraft 2 miał także lepszą animację. Nie wierzycie?

I nie tylko ją, gdyż podczas gry w Rival Realms towarzyszy nam szalenie uboga muzyka i dźwięk. Ponieważ RR zostało zlokalizowane, to postacie mówią swojskim językiem. To, że Polacy potrafią podkładać znakomicie głosy do gier pokazał nam CD Project przy okazji Baldur's Gate. Dlatego z zażenowaniem słuchałem tekstów płynących z głośników podczas sesji Rival Realms. Co za lewusów wynajęto do tego zbożnego dzieła? Na drugi raz proponuję zatrudnić mnie. Efekt powinien być ten sam. Te głosy zupełnie nie pasują do gry. Ktoś popełnił pomyłkę i to wielką. Muzyka to kolejna kompromitacja. Nie dość, że prymitywna i banalna, to jeszcze nie pasuje zupełnie do gry. Już chyba wolałbym usłyszeć jakiś boys band ;).

Dużo czasu zajęło mi wynalezienie pozytywnych aspektów Rival Realms. O tej grze ciężko coś pozytywnego powiedzieć, ale na upartego wynalazłem kilka zalet. Największą chyba jest sama lokalizacja tej gry, bo strach pomyśleć, co by było, gdyby była po rumuńsku ;). Podoba mi się również instrukcja do niej. Ktoś zajął się tym profesjonalnie i sprawił się nad wyraz rzetelnie. Instrukcja jest po prostu ciekawsza od samej gry. Dobrze przetłumaczona i wydana instrukcja to wprawdzie powinien być już w Polsce standard - ale nie jest i na tym tle RR wygląda bardzo korzystnie. Niektórych graczy powinny przyciągnąć również niskie wymagania sprzętowe Rival Realms. Pentium 90 to dzisiaj już zamierzchła przeszłość, ale w niektórych domach to chyba da się znaleźć?

Przewaga minusów nad plusami Rival Realms jest widoczna gołym okiem. Nic na to się nie poradzi, że RR jest tak słabą propozycją dla graczy. Według mnie ta gra RACZEJ nie powinna ujrzeć światła dziennego. Jest to jednak tylko moja osobista uwaga. Może komuś, kto sika w majtki na widok kolejnych map do Warcraft 2, się spodoba? Dla mnie Rival Realms to kicha; która nie ma w sobie za grosz nowatorskich pomysłów. Dlatego mój werdykt jest aż tak surowy. Jeżeli jednak nadal będzie się zachwalać takie postępki, to już niedługo będziemy wszyscy grali tylko w kolejne lustrzane odbicia Unreal, Warcraft, FIFA, Tomb Raider czy TOCA. A chyba nie po to jesteśmy graczami? ■

Ocena: 4

Plusy:
- hmmm... ciężko coś znaleźć...
- może fakt spolszczenia?
- ładna i dobra instrukcja
- całkiem przyzwoita liczba jednostek oraz artefaktów
- niskie wymagania sprzętowe

Minusy:
- grafika spóźniona o kilka lat
- żałosna muzyka i odgłosy
- animacja postaci
- tylko trzy rasy
- wszystko już było...
- dziwnie znajoma fabuła
- NUDA!

INFO CD-ACTION

Producent:	Tilus
Dystrybutor:	Mirage tel.(022) 616 1551
Internet:	http://www.mirage.com.pl
Wymagania:	P 90, 16 RAM, CDx2, WIN 95/98, karta muzyczna
Akcelerator:	Nie

Descent 3

Nowe oblicze Descenta

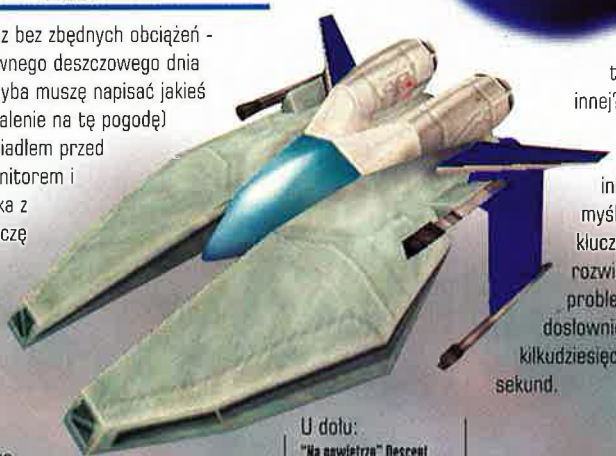
Ale macie szczęście. Tym razem ominie Was długi i nudny wstęp pełen odnośników do poprzednich części Descenta. Z jakiego powodu? A z takiego, że nie grałem w poprzednie części Descenta i zwyczajnie niewiele o nim wiem. Owszem tytuł nie jest mi obcy, ale poza kilkoma suchymi, zasłyszanymi opiniami nic więcej nie wiem. Może to i dobrze? Wprawdzie recenzent nie powinien się chwalić swą ignorancją - ale podejrzewam, że większość z Was też pewnie nie miała przyjemności pograć we wcześniejsze wersje tej gry, zatem w tym momencie będziemy na nią patrzeć w ten sam sposób. :)

ELD

U góry:
Pyro - bohater Descent 3

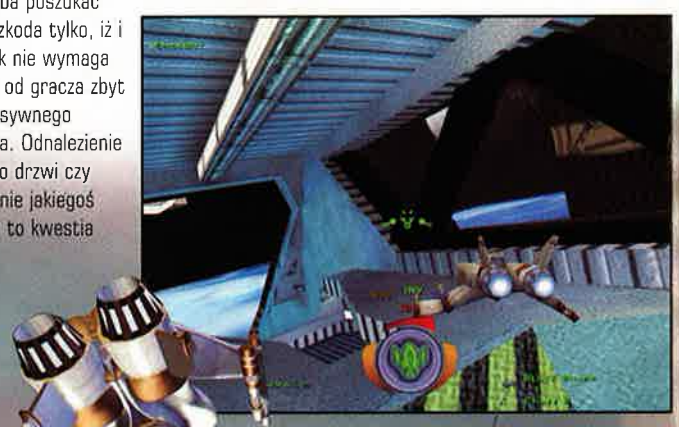
Teraz bez zbędnych obciążeń - pewnego deszczowego dnia (chyba muszę napisać jakieś zażalenie na tę pogodę) zasiadłem przed monitorem i wrzuciłem cedeka z Descent w paszczę CD-Romu. W tym momencie wiedziałem tylko tyle, iż Descent to daleki przodek Forsaken i dla gatunku zwanego "first-person null-gravity genre" (cokolwiek to oznacza) jest tym, czym Doom dla FPP. W dodatku na nowego Descenta fani czekają mniej więcej od tego samego czasu co zwolennicy Duke na nowe przygody swego herosa. W klimat Descent 3 zostałem jednak szybko wciągnięty, a to za sprawą niezłego, aczkolwiek przydługiego intra. Zresztą wszystkie filmiki w grze są jak dla mnie zbyt długie. Wolę coś krótszego, ale za to treściwego. W skrócie te dziesięciominutowe wprowadzenie można streścić tak: kolejny eksperyment nie udał się i znowu ludzkości zagrażają zbuntowane maszyny. Nie zdziwiło mnie to jednak, gdy zobaczyłem inżynierów występujących w demie. Wyglądają identycznie jak ci pacjenci z reklamy Intela ;).

Ale co tam. Fabuła i tak w Descent 3 nie ma prawie żadnego znaczenia. W końcu Descent 3 to przede wszystkim strzelanka i pobudki, dla jakich wykonujemy taką a nie inną misję są w takim wypadku bez znaczenia. Dzięki temu pracują palce, a głowa może zajmować się czymś zupełnie innym, np. wymyślaniem nowej potrawy kulinarnej. Nie powiem, w założeniach misje przedstawiają się atrakcyjnie, o wiele ciekawiej niż w np. Forsaken. Klasyczna misja wygląda mniej więcej tak, że musimy odnaleźć drogę do bazy danych, znaleźć ją, a w niej informacje o konkretnej osobie, przelecieć do innego obszaru, znaleźć i uratować ową osobę, a na koniec powrócić na miejsce startu. Brzmi to mało oryginalnie i nudno, ale... kto powiedział, że droga powrotna nie jest zablokowana i że nie trzeba poszukać innej? Szkoda tylko, iż i tak nie wymaga to od gracza zbyt intensywnego myślenia. Odnalezienie klucza do drzwi czy rozwiązanie jakiegoś problemu to kwestia dosłownie kilkudziesięciu sekund.



U dołu:
"Na powietrzu" Descent wygląda bajecznie.

Jak by tego było mało, to nasz stateczek to także nie byle co. Nazywa się dźwięcznie Pyro i ma na stanie prawdziwy arsenał broni. W sumie jakieś dwadzieścia zabawek, z których można wygarnąć przeciwnikowi. Od zwykłego Laser Cannon aż po potężne Mega Missile. Dzielą się one na dwa rodzaje: zwykłe (działka) i specjalne (rakiety). Z takim uzbrojeniem ciężko sobie znaleźć odpowiedniego przeciwnika, czyli takiego, który chociaż trochę się odgryzie. Tym bardziej, że komputerowi przeciwnicy walczą tak sobie, bez żadnych rewelacji. Czasami sami pchają się pod lufę, ale z drugiej strony potrafią



robić uniki, w chwilach zagrożenia wycofywać się oraz walczyć zespołowo. Ich zachowanie po prostu zależy od sytuacji, w jakiej się znaleźli. Oprócz broni nasz pojazd jest uzbrojony w tzw. Guidebota. "Uzbrojony" to może złe słowo, bardziej pasuje wyposażony. Guidebot to taka mała sonda, którą możemy wypuścić w dowolnym momencie misji. Służy do patrolowania, zbierania znajdziek, osłaniania Twojego stateczku etc. Bardzo mi przypadło to urządzenie do gustu, bo zdecydowanie ułatwia życie. To jest taki Descentowy R2D2 ;).
W sumie ganianie w Descent 3 daje dużo satysfakcji. Co prawda może trochę za mało jest tutaj okazji do myślenia, ale takie latanie i naparzanie na wszystkie strony ma swój niezaprzeczalny urok. Najważniejsze, że akcja Descent 3 toczy się w naprawdę zabójczym tempie. Przeciwnicy zwykle pojawiają się w grupie, a do tego jeszcze z ziemi prują do nas różne działka laserowe. Lasery co chwila śmigające wokół naszego stateczku może i nie wyglądają zbyt groźnie, ale za to są skuteczne i często z początku będziesz oglądał swój stateczek spadający w kawałkach.

To, co mnie urzekło w Descent 3 od pierwszej chwili, to zabójcza grafa. Wywala dosłownie gały na wierzch. Niestety swoje oczy nacieszą Descent 3 tylko Ci z Was, którzy mają na pokładzie 3Dfx. Najlepiej z chipsetem Voodoo 2, bo "jedynka" to już trochę za mało na produkcję Interplay. Cóż, takie czasy. Za dwa, trzy lata Voodoo 1 będzie można oglądać tylko w muzeach. Zresztą, aby cieszyć się pełnią grafiki w Descent 3, trzeba dysponować potężnym kompem: PII 400 i 128 RAMu!!! Ale ten świat gna do przodu... W zamian jednak otrzymujemy

Bronie

Napalm Cannon
Coś idealnego dla piromanów. Potraktowanego z Napalm Cannon przeciwnika ogarniają płomienie, a po chwili następuje efektowny wybuch. Broń to może trochę sadystyczna, ale przyjemna ;).

Vauss Cannon
Działko najnowszej technologii. Z uwagi na swój ciężki kaliber perfekcyjnie nadaje się do niszczenia działek przeciwnika prujących do Ciebie z ziemi.

Super Laser
Znakomicie sprawdza się ten laser w przypadku ataku większego stada przeciwników. Musisz tylko uważać, aby w pobliżu nie znajdował się np. Twój Guidebot, ponieważ zostanie on również zmieciony przez Super Laser.

Frag Missile
Podobnie jak Vauss Cannon jest wręcz stworzona do niszczenia działek obronnych blaszaków. Jest nawet skuteczniejsza, a to z racji potężnego ładunku znajdującego się w głowicy rakiety. Żadne działko nie oprze się takiej sile wybuchu.

Omega Cannon
Bardzo oryginalne działko z gatunku ciężkich, a przy tym funkcjonalne. Bez problemu przebija osłony robotów, dosłownie dewastując je.

Laser Cannon
Standartowe uzbrojenie, od którego trudno wymagać jakichś cudów. Ale mimo to często się przydaje. Małe, ale potrafi przygrzać całkiem porządnie i skutecznie, a w dodatku jest szybkostrzelne. Po prostu nie można się czasami bez niego obejść.

Concussion Missile
Rakieta z olbrzymią głowicą i siłą rażenia. Gdy dotrze do celu, to nic nie pozostaje żywego w tamtym rejonie. Pomimo, że jest to podstawowa rakieta, a nie jakaś bajerancka

Homing Missile
W walkach powietrznych nie do zastąpienia. Idealnie wchodzi w przeciwnika podczas takiej walki. Polecam ją właśnie do walk powietrznych.

Cyclone Missile
Podobnie jak Homing Missile nadaje się znakomicie do walki powietrznej. Posiada zapalnik zdalnie sterowany. Odpalamy i w odpowiednim momencie detonujemy rakietę, która rozpryskuje się sześć mini-rakietek. Przeciwnicy w tej chwili mogą się jedynie modlić o jak najszybszą śmierć.

EMD Cannon
Działko elektromagnetyczne. Jak to się mówi z typu "hunter-killer". Jedyny kłopot z EMD to celność. Poza tą niedogodnością nie mam do niego zastrzeżeń.

Mass Driver
Broń wręcz snajperska. Dzięki silnemu teleskopowi można z Mass Driver ściągnąć nawet oddalonego robota. Pamiętaj jednak o tym, że dysponujesz tylko jednym strzałem. Musi więc być to strzał celny.

Fusino Cannon
Totalna broń. Coś w sam raz dla tych co lubią potężne giwery i nie lubią się bawić w zbędne ceregiele. Całkiem dobrze sprawdza się w walce powietrznej.

Microwave Cannon
Olbrzymią przyjemność sprawia torturowanie blaszaków Microwave Cannon. Gorący promień z tego działka przepala się przez osłony i eksploduje wewnątrz.

Mega Missile
Legendarna rakieta ;). Niszczy dosłownie wszystko, co pojawi się na drodze Twojego stateczku. Niestety jest to broń przeznaczona raczej dla weteranów. Skutki bowiem nieumiejętnego obchodzenia się z nią bywają tragiczne.

Plasma Cannon
Działko przeznaczone raczej tylko na mniejsze cele. Na coś większego jest nieskuteczne, a i ktoś mniejszy musi kilka razy oberwać z Plasma Cannon, zanim coś poczuje.

Guided Missile
Silniejszy brat Homing Missile. Ma tą przewagę, iż jest zdalnie sterowana. Perfekcyjny cichy zabójca. Wystarczy wystać Guide Missile i w odpowiednim momencie zdetonować. Niespodzianka gwarantowana.

grafikę, o jakiej jeszcze rok czy dwa lata wcześniej nikomu się nie śniło. Niezły przecież Forsaken wypada przy Descent 3 jak prehistoryczny dinozaur. Większość akcji rozgrywa się w różnych mrocznych, futurystycznie wyglądających tunelach i olbrzymich pomieszczeniach. Czasami przypomina to scenerie z Obcego, a szczególnie w korytarzach, z których ze ścian wydobywa się para. Brrr... aż przechodzą dreszcze. Równie tajemniczo jest na zewnątrz korytarzy i budynków. Tutaj podobną rolę do korytarzy odgrywają wąskie kaniony naszpikowane

statkami przeciwnika oraz działkami laserowymi. Nad tymi kanionami rozciąga się niebo, jakiego jak dotąd nie widziałem w żadnej grze. Wdeptuje w ziemię i zmiata na szufelkę. To trzeba zobaczyć, gdyż opisać się nie da (może widać na którymś screenie?).
Jedyny ból lokacji zewnętrznych to niemożność polatania, gdzie się chce. Moje próby wylecenia poza kanion zawsze kończyły się tak samo. Jakbym wpadł na niewidzialną ścianę. Irytująca sprawa. Fajnym za to bajerem są tunele przestrzenne pomiędzy bardziej oddalonymi lokacjami. Przypominają mi one tunele, które łączyły miasta w G-Police. Z tym, iż w Descent 3 jest wykonane w sposób perfekcyjny. Gdy wleci się w taki tunel, to dosłownie czuć tę szaloną prędkość. Wygląda to

niesamowicie i takie ma się uczucie. Wybuchy? Wygląd przeciwników? Poezja. W kategorii wybuchów to chyba tylko najlepsze shootery mogą rywalizować z Descent 3. Wydaje mi się, iż tylko Unreal ma lepszą grę

Po prawej:
Te wybuchy trzeba samemu zobaczyć.

światel. To, co widać na monitorze podczas walki, zasługuje na najwyższe słowa pochwały. Z takimi efektami na pewno jeszcze się nie spotkaliście. Słowem za samą grafę przyznałbym Descent 3 ocenę dziewięć z dziewięcioma plusami.

Do poziomu oprawy graficznej dostosowali się również muzycy i dźwiękowcy z Interplay. Piękna, pełna tajemniczego uroku futurystyczna muzyka idealnie pasuje do sytuacji, jaką widzimy przed oczami. Przeważnie muzyka jest spokojna, ale czasami w zależności od sytuacji przyspiesza, podwyższając i tak ogromną ilość adrenaliny we krwi. Wstyd mi to przyznać (w końcu słucham czegoś krańcowo odmiennego), ale ta muzyka dosłownie mnie zniewoliła. Bez tej muzyki Descent 3 na pewno straciłby dużo swego niepowtarzalnego uroku. Podobnie nie wyobrażam sobie tej gry bez dźwięków jakie wpletli w nią kolesie z Interplay. One również pełne są delikatnych, ale mrocznych i tajemniczych smaczków oddających klimat zagrożenia i niepewności. A ukoronowaniem tego, czym są bombardowane nasze uszy, są odgłosy walki. Po tym, co usłyszałem w Descent 3, mam tylko życzenia, aby tak muzycznie i dźwiękowo była wykonana każda gra...

Nie można przy recenzji Descenta 3 nie wspomnieć o multiplayeru. Tak się składa, że swego czasu miałem możliwość pograć w sieciówkę Forsaken. Grało się w niego całkiem dobrze, ale Descent 3 jest o wiele lepszy. I trudniejszy. Bardziej trzeba liczyć na szczęście niż na umiejętności. Ale zabawa jest przednia.

Swoje zalety jak i wady posiada sterowanie naszym małym stateczkiem. Da się nim całkiem przyjemnie sterować nawet z klawiatury, ale nie ma to jak dobry dżordż w łapie. Niestety nie jest Descent 3 perfekcyjny i kuleje obsługa joyów z feedbackiem. Być może już wkrótce ukaże się jakiś patch. Zanim to jednak nastąpi, posiadacze feedbacków muszą obejść się smakiem. Nie jest to jedyny błąd "techniczny" Descent 3. Największe kłopoty sprawia ciągłe przekładanie cedeków. Takiej dyskoteki to nie pamiętam od dawna. Zupełnie nieprzemyślane posunięcie autorów. W najmniej spodziewanych momentach musimy zmieniać kompakty i to dość często.

Ocena: 8

Plusy:
- rewelacyjna grafa
- zarypista muzyka i dźwięk
- nie wymaga zbędnego myślenia- szybka akcja
- klimat

Minusy:
- ciągła żonglerka cedekami
- brak możliwości swobodnego latania na "świeżym powietrzu"
- to tylko strzelanka
- zbyt długie cut-scenki
- kosmiczne wymagania sprzętowe

Descent 3 to z pewnością gra, która na dłużej zagości na naszych blaszakach. Pomimo oczywistego faktu, iż nie jest jakąś superoryginalną gierką. Jednak jej wykonanie sprawia, że trudno się od niej oderwać. Grafika, dźwięk, muzyka, klimat, szybkość akcji to wszystko niepodważalne zalety Descent 3. Gracze mogą jedynie żałować niedociągnięć fabularnych. Gdyby tak jeszcze popracowano nad treścią Descent 3, to mielibyśmy z niego jednego z kandydatów do gry roku. A tak to mamy tylko znakomitą strzelankę. Za to zdecydowanie jedną z najlepszych, jakie do tej pory zostały stworzone. Fanom i tak nie będzie przeszkadzał brak fabuły... ■

INFO CD-ACTION

Producent:	Interplay
Dystrybutor:	CD PROJEKT (022) 8257151
Internet:	http://www.interplay.com
Wymagania:	P200, 32MB RAM, CD x4, Win 95/98, karta dźwiękowa
Akcelerator:	Tak

Demo na CD 1/99

Puma Soccer

Kopanie łaciatej na ulicy

Są takie chwile, kiedy na wieść o ukazaniu się nowej piłki nożnej dostaję drgawek. Myślę sobie wtedy, że znowu przyjdzie mi grać w grę, która wygląda tak jak setki innych. Smutna to prawda, ale niestety zdecydowana większość kopanych jest słaba jakościowo. Zaledwie kilka tytułów powoduje przyspieszony rytm mego serca. W kółko tylko takie same rozgrywki, słaba grafika oraz motion capture, a także dźwięk i... zielona trawa ;). Dlatego z niekłamaną radością powitałem anonse o nowej pice kopanej, dla odmiany rozgrywanej na ulicy.

ELD

Sporty uliczne od ładnych kilku lat zyskują coraz większą ilość zwolenników na całej kuli ziemskiej. Najpierw były turnieje koszykówki ulicznej (Streetball) sponsorowane przez jednego z najbogatszych producentów odzieży sportowej. Rozgrywki te cieszą się zasłużoną popularnością w Europie i nie tylko. Młodzież chętnie garnie się do turniejów koszykówki ulicznej, gdzie czeka na nich sława i poważne nagrody fundowane przez sponsora. Przykład z turniejów Streetballa postanowił wziąć również producent sprzętu piłkarskiego (przede wszystkim butów), firma Puma, i sama zorganizowała cykl turniejów piłki ulicznej. Pomysł wypalił i piłka łaciata wyszła ze stadionów na ulice. Aby jeszcze zwiększyć efekt propagandowy, firma Puma postanowiła także wypuścić komputerowego soccera opartego na rozgrywkach ulicznych. Zlecenie otrzymała mało znana (choć szybko pnąca się w górę) w branży firma Sun Soft i po kilku miesiącach ich żmudnej pracy na nasze kompy zawitała Puma Soccer.

Przywitanie z Puma Soccer wypadło całkiem przyjemnie. Oczom moim ukazało się bowiem przyjemne demko przedstawiające nastolatków uganiających się za piłką podczas turniejów Street Soccera. Cóż to za odmienny widok od tego, co widzimy na krajowych i nie tylko stadionach (i to piszę ja, który jeszcze 3-4 lata temu nie opuszczałem ŻADNEGO meczu wyjazdowego Śląska. A do aniołków nie należałem. Ludzie kiedyś dorastają :(( ). Dalej jest gorzej. Co prawda wygląd menusów nie budzi najmniejszych zastrzeżeń, ale ich zawartość tak. Brakuje w nich ustawień zarówno definiowania klawiatury, jak i możliwości wybrania grafiki pomiędzy 3Dfx, a software. Całkowita beznadzieja. Chociaż przy instalce powinno paść pytanie o wybór gry z akceleratorem czy też bez. A tak to każdy gracz jest skazany na 3Dfx.

Niczym szczególnym nie zaskakują tryby rozgrywki. No, może za nowość można uznać... BRAK multiplayera! W czasach tak dużej popularności rozgrywek sieciowych, gdy funkcja single player staje się tylko dodatkiem do opcji multiplayer, ktoś decyduje się na wydanie gry uniemożliwiającej zabawę pajęczakom. Totalnie crazy pomysł! Puma Soccer została więc przeznaczona tylko dla samotników. Nie wiem na jak długo pozostanie w Was zapału, by pograć w Exhibition, Puma World Cup, League, Cup Tournament czy Penalty Shootout. W zasadzie wart polecenia (ale bez entuzjazmu) jest tylko Puma World Cup bądź League. W tym pierwszym może wziąć udział 32 drużyny, a gra odbywa się w sposób turniejowy, czyli przegrywający odpada. Smutny jest fakt, iż brakuje wśród drużyn do wyboru naszej reprezentacji. Co ta za przyjemność, gdy nie można zagrać naszymi orłami? Żadna.

League to dla odmiany typowe rozgrywki ligowe. Tutaj możesz wybrać któryś z 18 teamów. Pozostałe tryby są zwyczajnie nudne. Oryginalnie za to przedstawia się otoczenie, w którym można poganiać za łaciatą. O ile nie zdziwiło mnie granie w parku, to pozostałe miejsca są co najmniej nowatorskie dla przeciętnego Polaka - szaraka. Za takie chyba śmiało można uznać parking, port morski, lotnisko czy też oświetloną ulicę miasta nocą. Nie powiem, wygląda to wszystko ciekawie (nawet lepiej od samej gry ;)) i przyciąga oko.

Z początku trudno przyzwyczaić się do nowych warunków. Zamiast trawy mamy jakiś dziwny, w dodatku niewielki obszar betonu, a zamiast jedenastu piłkarzy biega po tym niewielkim terenie pięciu pacjentów. Na szczęście przez kilka ostatnich lat grywałem w piłkę halową, więc dość szybko się przyzwyczaiłem. Nie tylko zresztą zawodników jest mniej niż w klasycznej piłce nożnej. Także możliwości zagrań są o wiele uboższe. Żadnych fajerwerków w stylu cudownych zwodów, przewrotek, szczupaków etc. Kopacze poruszają się drętwo, a ich możliwości ruchowe są więcej niż skromne (no ale w końcu to amatorzy, więc może nie powinienem się tu za bardzo czepiać?). A już kompletnie ubawili mnie bramkarze. Oni na każdą piłkę rzucają się tak, jakby od tego zależało ich życie. Nie wiedziałem, czy mam się śmiać czy podziwiać ich bohaterstwo.

Przyjemność grania obniża w dużym stopniu również AI przeciwnika. Nie sprawia on jakiś szczególnych kłopotów na żadnym z trzech poziomów trudności. Wygrywanie z tym leszczem to żadna sztuka i nawet mały brzdąc poradzi sobie z komputerowym przeciwnikiem bez większych problemów. Mimo wszystko gra się w Puma Soccer całkiem nieźle. Może jest to wynik właśnie tej odmienności? Wszak nawet rzuty karne strzela się tutaj inaczej. Tak jak w hokeju wykonuje je się z połowy boiska. Summa summarum widywałem o wiele gorsze piłki nożne.

Grafika jest jaka jest, czyli przeciętna. O kłopotach z wyborem trybu graficznego już pisałem. Dość ciekawie wyglądają trybuny oraz to, co za nimi widać. To znaczy wspomniane miasta czy samoloty w tle. Gorzej natomiast sprawa ma się z piłkarzami. Zostali oni zaatakowani przez nadmiar pikselków i rażą sporą kanciastością sylwetek. Nie wyglądają mi oni na nastolatków uganiających się za łaciatą. Muzyczka i dźwięk stoją na identycznie przeciętnym poziomie. Niczym się nie wyróżniają.

W sumie więc Puma Soccer to tylko średnia piłka kopana. Na pewno opiera się na ciekawym pomyśle, bo rozgrywek Street Soccera jeszcze na blaszaka nie było, ale z drugiej strony wykonanie Puma Soccer jest bardzo przeciętne i nie wróżę raczej jakiś większych sukcesów tej grze. Warto jednak w nią zagrać ze względu na tę odmienność. W Puma Soccer gra się troszkę inaczej niż w inne komputerowe piłki nożne i daje to nowe wrażenia. O tym abyście przekonali się sami, jakie to są wrażenia, odsyłam do numeru lipcowego CDA. ■

INFO

CD-ACTION

Producent:	Sun Soft/Pixelstorm
Dystrybutor:	Sun Soft
Internet:	http://www.pixelstorm.it
Wymagania:	P 100, 16 RAM, Win 95/98, CD×4, karta muzyczna
Akcelerator:	Tak

Demo na CD 7/99

Ocena: 5

Plusy:
- rozgrywki na ulicy, czyli coś odmiennego od pozostałych soccerów
- niskie wymagania sprzętowe (jeżeli nie liczyć 3Dfx)
- mniej kopaczy biorących udział w grze :)

Minusy:
- wymaga 3Dfx
- brak naszej reprezentacji
- słabiutki motion capture
- niemożność zdefiniowania klawiszy
- brak trybu multiplayer
- nieciekawe możliwości rozgrywki

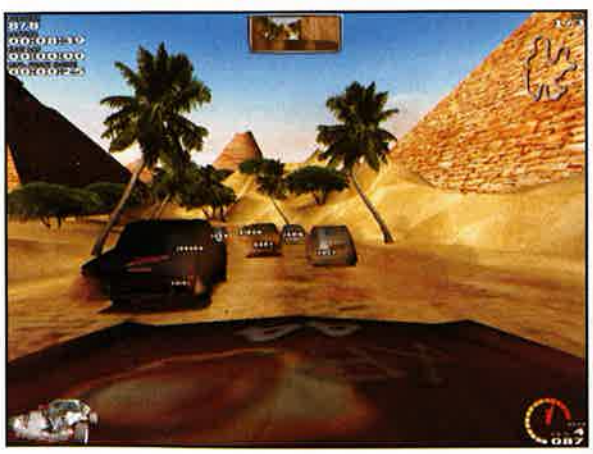
Breakneck

Na złamanie karku

Zawsze bardzo trudno było mi odnieść się w jakiś konkretny sposób do gier, które starają się na różne sposoby symulować wyścigi samochodowe. To ostatnie określenie ma zresztą bardzo wiele rozszerzeń i rodzajów, jednak gierki, które w tym temacie są osadzone, należą do dość charakterystycznych, dzięki czemu nietrudno jest zakwalifikować je do odpowiedniego gatunku.

JASPIN

Breakneck nie pozostawia wątpliwości, iż zaliczyć go należy do gier samochodowych, jednak w odróżnieniu od pozostałych zawiera w sobie cechy, które nawet zdołały wzbudzić we mnie coś w rodzaju wstępnej sympatii do tego "sportowego" gatunku. Jednak od czasu gdy oblałam swój pierwszy i ostatni w życiu egzamin na prawo jazdy, za "samochodówki" zabieralam się coraz rzadziej. Dlatego niewymownie mnie zdziwiło, iż to właśnie mnie przypadł w udziale Breakneck. (Być może Naczelny w ten sposób chce mnie zmusić, abym w końcu papierek prawka zdobyła i woziła go codziennie rano do redakcji).



Tłumiąc w sobie dosyć sporą dozę rezerwy, uruchomiłam Breakneck i po chwili cały mój "samochodowy" światopogląd legł w gruzach. Zaczyna się dosyć standardowo: interko nie rzuca o podłogę, nie wzbudza ciekawości ani nie rozprasza uwagi. Po prostu jest i po jednym razie, można już zawsze przy uruchomieniu giery wciskać klawisz "escape", który nie pozwoli wyświetlić intra ponownie. Zważywszy na zawartość gierki, nie mam o to żalu do twórców, gdyż zawartość giery miło rozczarowuje, co oczywiście nie przychodzi żadnym sposobem do głowy po obejrzeniu intra. Przed właściwą jazdą należy wybrać jeden z dwóch typów zabawy: Arcade oraz Standard. Pierwszy z nich warto potraktować jako doskonały trening przed rzuceniem się w wir ostrej rywalizacji, przed którą gracz staje po wybraniu wersji Standard. Zresztą bez względu na to, która nazwa rodzaju was na pierwszy ogień skusi i tak warto chwycić się mocno za ramy krzesła, a najlepiej poprosić uzdolnioną babcię, ciocię czy kuzynkę, aby doszyła wam do elementu, na którym siedzicie mocne pasy samochodowe wypożyczone z jakiegoś zaparkowanego w pobliżu pojazdu. Przedtem jednak należy przedrzeć się przez pewną ilość opcji, w których gracz oczywiście decyduje o swej prezencji (do wyboru kilku rajdowców różnej płci), określa swe personalia (imię, ksywkę, narodowość), wybiera jeden z dostępnych w początkowej fazie pojazdów oraz podpisuje intratny kontrakt z bogatym sponsorem (wszak nie samym rajdowaniem człowiek żyje, o interesach trzeba myśleć). Jak na mój gust trochę tych ustawień za dużo i nocą ślęcząc nad opcjami Breakneck może niespodziewanie sen spaść na oczy i główkę. Po tych niewielkich zastojach można już przejść do właściwej gry czyli chwycić się mocno za kierownicę i przytrzymać czapeczkę, która spaść może przy starcie. Najmilsze rozczarowanie przeżyłam spoglądając na wybór samochodów, którymi można wyruszyć w siną dal. Miłe dla oka przedstawione w trójwymiarze pokryte blachą konie mechaniczne kryją się w modelach począwszy od klasycznych sportowych, "szpanersko - wypoczynkowych" samochodzików, poprzez Cart'y, "porszaczki", formuły, na autobusach, ciężarówkach i kombajnach na kołach wielkością dorównujących naszemu rodzimemu "maluszkowi" znanych z Monster Truck Madness kończąc. Odwzorowanie fizyki jazdy niestety wypada dosyć słabo w porównaniu z innymi samochodowymi tytułami (np. TOCA). Wprawdzie silnie odczuwalna jest przesiadka z jednego modelu samochodu na inny, co powoduje miejscami odczucie porównywalne do tego, które towarzyszyłoby zamianie lekkiego rowerku na grzbiet prehistorycznego dinozaura (np. formułę na jedną z ciężarówek wypełnionych łatwopalnym towarem). Jednak ogólna istota jazdy, obijanie się o powierzchnie twarde, zakręty, kolizje oraz poślizgi właściwie nie istnieją w takim znaczeniu, w jakim spotkać je można w tytułach, w których główny nacisk położono na realizm jazdy. Biorąc pod uwagę charakter giery, nie ma to większego wpływu na jakość zabawy, która momentami zamienia się w prawdziwą grę akcji, nie tylko ze względu na rajdowe złomowisko nieustannie wiszące na ogonie gracza. Prawdziwe oblicze jazdy odkrywa się dopiero w momencie, gdy gracz uszczęśliwiony został przez Matkę Naturę dwiema lewymi rękami i w żaden sposób nie może wygrać chociaż jednego wyścigu. W opcjach dla desperatów pojawia się sklepik, który za odpowiednią ilość zielonych zaopatrzy tradycyjne cztery kółka w coś wystrzałowego. Czyli w łapki, a właściwie na klapę samochodu gracza trafiają różnego rodzaju argumenty strzelnicze, którym nie oprze się najbardziej zatwardziały przeciwnik. Wyścig zamienia się w coś w rodzaju wolnej amerykanki, czyli wszystkie chwyty dozwolone i już można używać sobie na wszystkim co jeździ i ma cztery kółka. Pomysł godny podziwu, dzięki któremu giera mieści w sobie cechy klasycznej samochodówki, w niektórych wyjątkowych momentach zamieniając się w przednią gierę akcji, z klimatem znanym z tytułu Interstate'76. Opcja strzelnicza dostępna jest bez żadnych wymagań w części Arcade, tak jak zresztą pozostałe klasyczne już rodzaje typu Time Attack czy jazda testowa.

Graficznie gierka niestety nie prezentuje się rewelacyjnie, aczkolwiek widziałam znacznie gorsze piksele. Trójwymiar obejmuje drogę oraz niektóre elementy pobocza, natomiast reszta elementów takie jak widownia czy tło są typowymi cierpiącymi na pikselozę grafikami, płaskimi jak królik po bliskim kontakcie z drogowym walcem. Zapewniam jednak, iż tragicznie nie jest, natomiast Ci co nie widzieli Motorhead'a czy Deathkarz z pewnością na widok grafiki Breakneck zakrzykną z podziwem.

Nietrudno jest zgadnąć, iż gierka do typowych, standardowych samochodówek zbyt mocno nie należy. Mimo iż sporo w niej klasyczności i szarych, nijakich odcieni, dobrze znanych weteranom samochodówek, dzięki doprawieniu szczyptą strzelanki oraz akcji, Breakneck znacznie zyskał na jakości i grywalności. Tak więc oczekiwanie na pojawienie się za szybkami sklepowymi pudeleczka z TOCA 3 z pewnością umili niewymownie i wzorowo giercowanie w Breakneck'a. ■

Ocena: 7

Plusy:
- połączenie samochodówki ze strzelanką
- mnogość pojazdów do "ujeżdżania"
- różnorodna muzyka
- pokręcone trasy

Minusy:
- miejscami płaska grafika
- "zabawa" z opcjami
- słabe odwzorowanie fizyki jazdy

INFO CD-ACTION

Producent:	Synetic THQ
Dystrybutor:	CODA S.A.G Polska (022) 626 33 11
Internet:	http://www.breakneck.co.uk
Wymagania:	P166, CDx4, 24MB RAM, DirectX5, Win95/98
Akcelerator:	Nie

Demo na CD 8/99

NOWOŚCI!

Krążek "Tipsomaniak" powstał przy udziale redakcji CD-Action oraz Action Plus

25.00

Jedyna i pierwsza w swoim rodzaju "biblia" dla prawdziwych maniaków gier. Setki tipsów, solucji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-game'ów, trainerów, patchy. Drivery, mnóstwo programów narzędziowych (np. do ściągania screenów, tworzenia trainerów, cheatowania gier, modyfikacji save). Tamże kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki do serii FIFA, Rainbow Six i innych gier, użytki dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... W sumie kilkaset Mb atrakcji!!! Z "Tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

25.00

Meloda kompresji MPEG Layer3 powszechnie znana jako MP3 zrobiła niewyobrażalną karierę. Pomimo wysiłków wielu potężnych firm i instytucji jest to obecnie najpopularniejszy i najbardziej wspierany przez producentów sprzętu i oprogramowania format audio wykorzystywany do przechowywania i transmisji w internecie utworów muzycznych. Na naszej płycie znajdziecie całą gamę narzędzi przeznaczonych do obsługi tego standardu - m.in. rippery, playery, encodery oraz najnowszy WinAmp w polskiej wersji językowej. Dodatkowo umieściliśmy sporą kolekcję nagrań i kilka artykułów poświęconych "em-pe-trójkom".

59.00

NOWOŚĆ

Zapomnij o problemach z matematyką!

Multimedialny program do nauki matematyki. Jako jedyny zawiera aktualny program nauczania dla szkół podstawowych i gimnazjum zgodny z zaleceniami Ministerstwa Edukacji Narodowej. W programie znajdziesz ponad 1500 zagadnień i definicji, 17 prezentacji multimedialnych, 5500 zadań, testy sprawdzające. Matematyk rozwiązuje zadania domowe, rysuje wykresy funkcji oraz konstruuje dowolne figury geometryczne.

Pamiętaj, cena aktualna tylko do końca sierpnia!!!

25.00

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Unreal. Na płycie znalazły sie między innymi nowe poziomy (single/multiplayer), edytory, wygaszacze ekranów, ikony oraz lapety stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z EPIC Megagames. Obowiązkowe dla każdego fana tej gry.

20.00

Lightflow to pierwszy krążek zespołu Aural Planet. Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli potocznie mówiąc - wolnego, „klimatycznego" techno. Aural Planet tworzą znani muzycy z tzw. „sceny komputerowej": Jacek „Falcon" Dojwa, Konrad „key G" Gmurek i Adam „Scorpik" Skorupa. Uczta dla uszu złaknionych dobrej muzyki!

25.00

Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przekazywania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom oferowanym w globalnej sieci możesz między innymi zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędki z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca z internetem wymaga jednak użycia odpowiednich narzędzi. Na prezentowanej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne podczas korzystania z najpopularniejszych internetowych serwisów - WWW, FTP, IRC, E-mail. Jeżeli chcesz być w kontakcie ze światem, skorzystaj z naszej oferty!

Zamawiam płyty:

- ☐ Świat MP3 - edycja 2.....25,00 zł
- ☐ Matematyk.....59,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega.....25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik..25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł
- ☐ Tipsomaniak.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Zamów trzy dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowo w cenie tych trzech płyt, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action.

podpis zamawiającego .....

☐ proszę o przesłanie faktury VAT

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płyty:

- ☐ Świat MP3 - edycja 2.....25,00 zł
- ☐ Matematyk.....59,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega.....25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik..25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł
- ☐ Tipsomaniak.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Zamów trzy dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowo w cenie tych trzech płyt, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action.

podpis zamawiającego .....

Zamawiam płyty:

- ☐ Świat MP3 - edycja 2.....25,00 zł
- ☐ Matematyk.....59,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega.....25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik..25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł
- ☐ Tipsomaniak.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Zamów trzy dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowo w cenie tych trzech płyt, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action.

podpis zamawiającego .....

Zamawiam płyty:

- ☐ Świat MP3 - edycja 2.....25,00 zł
- ☐ Matematyk.....59,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega.....25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik..25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł
- ☐ Tipsomaniak.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Zamów trzy dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowo w cenie tych trzech płyt, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action.

podpis zamawiającego .....

F-22 Lightning 3

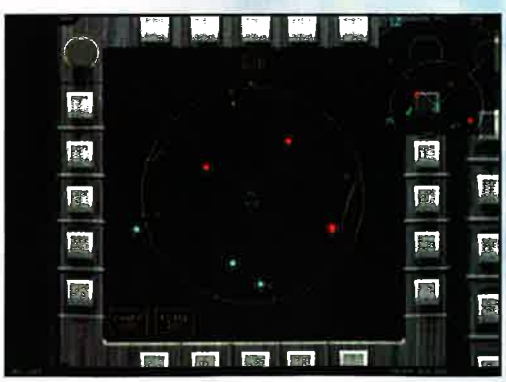
Niewidzialna błyskawica

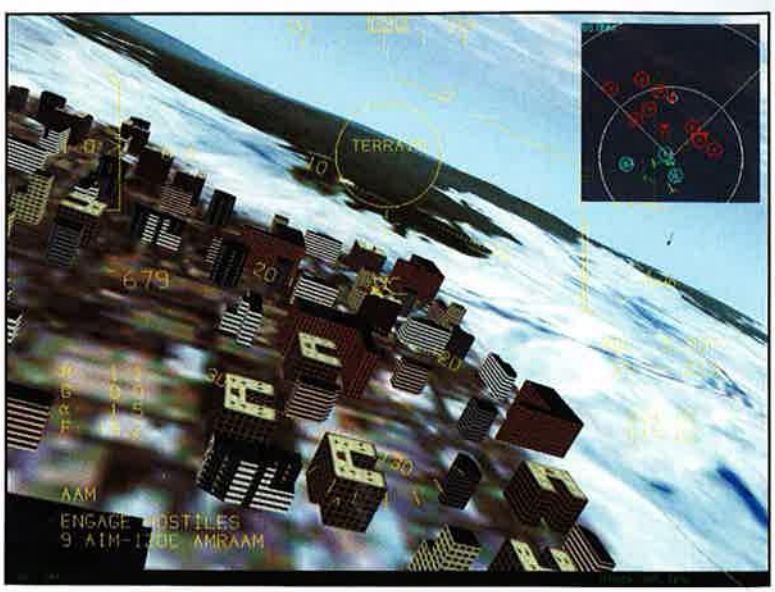
O rewelacji, jaką miała być trzecia już odsłona słynnego "novalogicowego" F-22 Lightning, po raz pierwszy usłyszałem, goszcząc w londyńskiej siedzibie firmy i to z ust ich rzeczniczki prasowej - pani Jennie Wyatt. Z naprawdę niekłamanym entuzjazmem opowiadała ona o tym nowym, niesamowitym, całkowicie innym od wszystkich poprzednich symulatorze lotu, wypchanym po kokpit nowościami, tym którego jedynym celem jest wdeptać całą "fruwającą" konkurencję głęboko w ziemię. Cały wywód zdawał się zapewniać, że tym razem to NovaLogic osiągnie pułap niedostępny wszystkim innym producentom.

GEM.INI

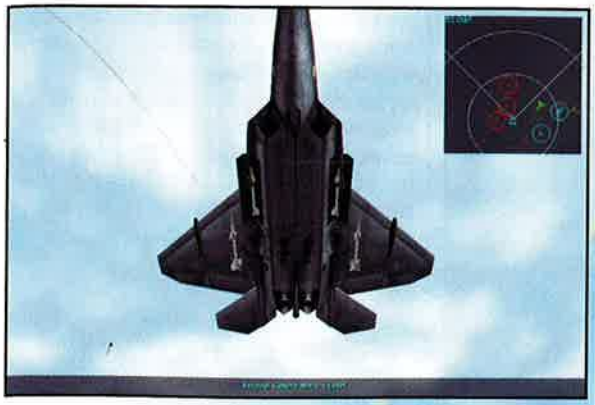
Minęło jednak trochę czasu i wyczekiwany, nie ukrywam, F-22 Lightning 3 wylądował na moim biurku (hm, takie małe biurko a ten zdołał... V-STOL? :)). Natychmiast też przystąpiłem do weryfikowania zapamiętanych informacji. I - to również muszę przyznać - nie spodziewałem się, że mój system filtrów, tak dobrze sprawdzający się w odniesieniu do słowa pisanego, tak marnie radzi sobie ze słowami wymówionymi. Innymi słowy: jakkolwiek pani rzecznik niczego nie "nadinterpretowała", to obiekt jej wychwalań nie do końca okazał się być ich godny. Jest to bowiem - najprościej mówiąc - nieznacznie usprawniony (w single player; multi to zupełnie inna broszka...), poziomem zbliżony do F-16 Multirole Fighter i F-29 Fulcrum - F-22 Lightning 2. Świat zaś, w czasie jaki upłynął od ich premiery, poszedł dość wyraźnie do przodu. Wystarczy wspomnieć na fakt zaistnienia głośnego genialny Falcon 4.0 z jego fantastyczną oprawą i realną do bólu kampanią - taaak, Lightning 3 został w tyle o co najmniej dwie długości.

Pierwszą rzeczą, jaka rzuciła mi się na wzrok po rozerwaniu efektownego utrzymanego w cieplym czerwonym kolorze pudełka, był... brak dołączanej dotychczas do gier NovaLogic karty z obłożeniem klawiszy... To jednak dało się przeżyć - podobieństwo do poprzedników jest posunięte do tego stopnia, że w trakcie gry z powodzeniem wykorzystywałem nakładkę na klawiaturę ze wspomnianego F-16 Multirole Fighter! Wystarczyło więc jedynie obejrzeć ciekawe, stworzone za pomocą modelu F-22 intro, i - korzystając z tego, że menu zostało utrzymane w starej formie - wybrać kampanię (nadal nie podoba mi się "oprawa" misji: kilka akapitów tekstu





zł .....gr .....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający.....
adres
Dokładny
PIN:.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego
podpis przyjmującego
Potwierdzenie dla wpłacającego



to zbyt mało jak na wojskowy briefing), po czym zająć miejsce w kokpicie najnowocześniejszego samolotu świata.

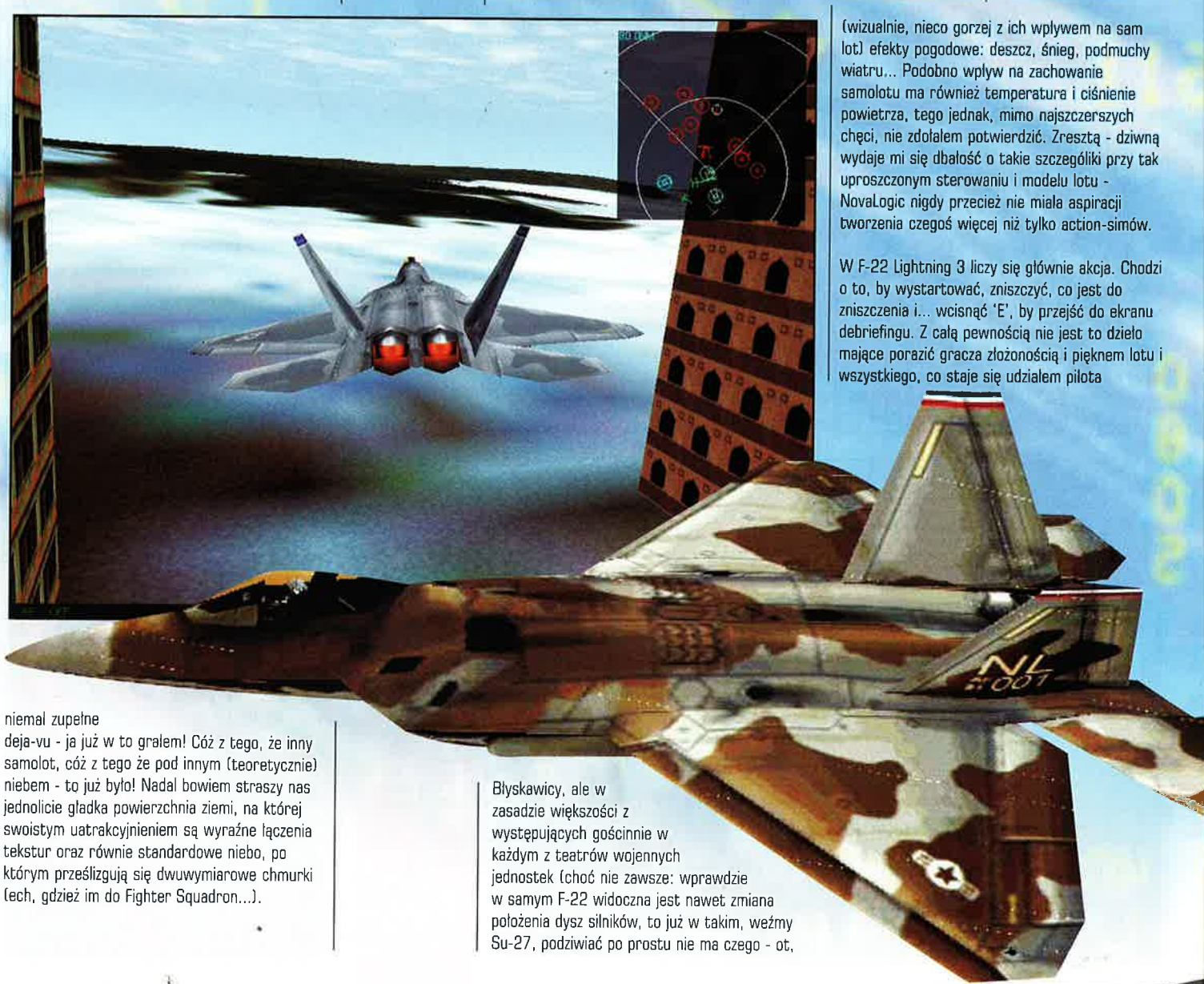
Kampanie, w ramach których będziemy nieść pokój i sprawiedliwość dotkniętym niesprawiedliwymi wojnami ludziom, rozrzucone są we wszystkich strefach klimatycznych ziemi - od najzimniejszych, jak Rosja czy raczej Nowy Związek Radziecki, po przyjemnie cieplusie: stan Nevada w USA (poligon ćwiczebny - tu po raz pierwszy miałem wątpliwą przyjemność podziwiania skuteczności jednej z bomb... o tym za moment), Algierja, Sudan, Syria, Indonezja, Filipiny. To zróżnicowanie scenerii nie idzie niestety w parze z jakością - ogólne wrażenie to

U dołu:
Prześlizgiwanie się pomiędzy blokami... tego nawet prawdziwi piloci nie znają...

Ogólnie jednak nie jest źle - engine, na którym oparto F-22 Lightning 3, potrafi wykorzystać możliwości glide i Direct 3D - teren i obiekty zostały pokryte całkiem niezłymi wizualnie i dodatkowo przyjemnie rozmytymi teksturami. Możliwe stało się również zwiększenie liczby detali szkieletu obiektów - nie tylko naszej rurka i pięć trójkątów...). Daleko im jednak do Apache/Havoc, w którym - słowo daję - przez bite dwie godziny na free flight'cie nie oderwałem się od ziemi pochłonięty podziwianiem wyglądu i smakowaniem sensowności zachowań kolejnych jednostek. Dla odmiany podziw budzą zaimplementowane, niezwykle wiarygodne

(wizualnie, nieco gorzej z ich wpływem na sam lot) efekty pogodowe: deszcz, śnieg, podmuchy wiatru... Podobno wpływ na zachowanie samolotu ma również temperatura i ciśnienie powietrza, tego jednak, mimo najszczerszych chęci, nie zdołałem potwierdzić. Zresztą - dziwną wydaje mi się dbałość o takie szczególiki przy tak uproszczonym sterowaniu i modelu lotu - NovaLogic nigdy przecież nie miała aspiracji tworzenia czegoś więcej niż tylko action-simów.

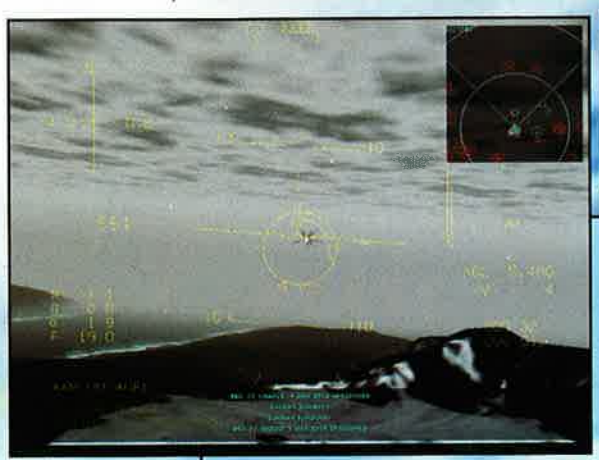
W F-22 Lightning 3 liczy się głównie akcja. Chodzi o to, by wystartować, zniszczyć, co jest do zniszczenia i... wcisnąć 'E', by przejść do ekranu debriefingu. Z całą pewnością nie jest to dzieło mające porazić gracza złożonością i pięknem lotu i wszystkiego, co staje się udziałem pilota



niemal zupełne deja-vu - ja już w to grałem! Cóż z tego, że inny samolot, cóż z tego że pod innym (teoretycznie) niebem - to już było! Nadal bowiem straszy nas jednolicie gładka powierzchnia ziemi, na której swoistym uatrakcyjnieniem są wyraźne łączenia tekstur oraz równie standardowe niebo, po którym prześlizgują się dwuwymiarowe chmurki (ech, gdzież im do Fighter Squadron...).

Błyskawicy, ale w zasadzie większości z występujących gościnnie w każdym z teatrów wojennych jednostek (choć nie zawsze: wprawdzie w samym F-22 widoczna jest nawet zmiana położenia dysz silników, to już w takim, weźmy Su-27, podziwiać po prostu nie ma czego - ot,

samolotu, który jest w stanie osiągnąć liczbę Mach bez wspomagania się dopalaczami. Walka nie odbiega daleko od wzorców zapamiętanych z F-16 (ponoć w MiG-u 29 było inaczej...): wypracowana wtedy strategia sprawdza się również i pod 22-gim numerem. Do tego stopnia, że gdyby nie fakt, że po wyłączeniu radaru znacząco zmniejsza się czerwona obwódka wokół stacji radiolokacyjnych wroga (słowem: jest łatwiej) - nie wiedziałbym, że to już nie Falcon! Uważam zaś, że jest łatwiej, gdyż nie przypominam sobie, bym w MF zdołał osiągnąć wynik 15 na 18 zestrzelonych samolotów w misji. Albo skuteczność bombardowania - 2700 procent! I to jedną bombą! Niemożliwe?! Niestety, już możliwe: osiąganie takich wyników bombardowań jest zasługą rozszerzenia arsenału F-22 o bomby z głowicą termonuklearną. Efekt jest niewątpliwie widowiskowy a i niebywale - jak widać - skuteczny, sam pomysł jednak... No cóż, nie wiem jak Wam, ale mnie osobiście średnio odpowiada wizja samolotów przenoszących i co gorsza wykorzystujących tę broń i raczej nie chciałbym brać udziału w takim ponurym happeningu. Nawet, a raczej zwłaszcza jako pilot... :((



Po ukończeniu dwóch kampanii i wylataniu kilku tzw. "Quick Missions", czyli pojedynczych misji wchodzących normalnie w skład tychże kampanii naszła mnie myśl, że być może, w obliczu nie najlepszego przecież single player (dobijał mnie zwłaszcza kompletny brak wprowadzenia w kampanie i całkowite pominięcie debriefingu: o awansie dowiedziałem się przypadkiem) multiplayer, czyli to w czym celuje NovaLogic będzie w stanie zmienić niezbyt pozytywne odczucie niedosytu i rozczarowania. I rzeczywiście - tym razem się nie pomyliłem - walka z innymi żywymi jest tym, co ostrą świecą ciągnie F-22 Lightning 3 w górę! Dzieje się tak jednak tylko wówczas, gdy przestrzeń powietrzna planszy wypełniona jest odpowiednią ilością graczy - gdy nie jesteś w stanie śledzić wszystkich i widzieć wszystkiego. Takie zagęszczenie jednak możliwe jest praktycznie wyłącznie w do 120 osób w NovaWorld - serwerze dopuszczającym do 120 pilotów równocześnie, co z oczywistych względów stawia nas na z góry przegranej pozycji... A szkoda, gdyż dodatkową atrakcją jest fakt zaimplementowania działającego (!) systemu przesyłania głosu poprzez sieć (Voice-Over-Net (TM)). Dla nas, jako tych żyjących gdzieś na krańcu cywilizowanego świata, wciąż jest to jedynie piękna legenda, jednak - jak wieść niesie - Amerykanie mogą się zachwycać.

Mnie jednak F-22 Lightning 3 nie zdołał zachwycić. Zbyt wiele uproszczeń, tak w obsłudze jak modelu lotu F-22, nieznaczne zmiany w stosunku do poprzedników (powiadam Wam: pełne deja-vu...) i niemożliwy do docenienia w naszych warunkach nacisk na multiplayer sprawia, że ten produkt z całą pewnością nie jest i nie będzie nigdy taką rewelacją, jaką chciałaby go widzieć NovaLogic. Jest to symulator do polatania, z całą pewnością jednak nie do pokochania. Szkoda, bo entuzjazm pani rzecznik obiecywał więcej... ■

Ocena: 7

Plusy:
- współdziałanie wojsk (jak zwykle)
- niezły dźwięk
- sporo teatrów wojennych
- rewelacyjny multiplayer w przestrzeni NovaWorld

Minusy:
- bomba termojądrowa :((
- przeciętna grafika
- nieatrakcyjna oprawa kampanii (misje stworzone w edytorze)
- wrażenie deja-vu

INFO CD-ACTION

Producent:	NovaLogic
Dystrybutor:	Mirage tel.(022) 616 1551
Internet:	http://www.novalogic.com
Wymagania:	Windows 95, 98, NT, P166, 16Mb RAM
Akcelerator:	Tak - glide

Demo na CD 8/99

Świnka

Tym razem nasza redakcyjna świnka wykopała na polu nie tylko parę bulw ziemniaków i stary kalosz gospodarza, ale także wyjątkowo niebezpieczne materiały wybuchowe. Kto zaprzeczy, że The Settlers albo Battle Isle 2 nie jest groźniejsze od TNT? Niejeden gracz zapalił się niegdyś do i od tych tytułów, a i wam grozi samozapłon, ewentualnie detonacja.

INQUISITOR

Mówiąc inaczej, nawet dzisiaj te gry są zdradliwe jak ruchome piaski. Mogą wciągnąć i to wyżej niż po same uszy. Mimo patyny czasu poniższe tytuły nadal są po prostu dobre, a jeżeli ich nie znacie... to, to niedopuszczalne!

The Settlers

The Settlers (czyli na nasze swojscy Osadnicy) to gra, na której wychowało się całe pokolenie graczy. Najstarsza z wersji, czyli klasyczni The Settlers pojawili się na rynku bodajże w 1993 roku. W tych odległych czasach grafika VGA i 256 kolorów wcale nikogo nie raziła. (Chociaż w The Settlers była już opcja umożliwiające grę w trybie SVGA). Co ciekawe, nawet w takim środowisku grafika w The Settlers była bardzo porządna i po prostu ładna, a małe postacie osadników uparcie wznoszących swoje miasta napawały każdego gracza zdumieniem. Młodszym czytelnikom przypominam, że celem gry jest stworzenie dobrze prosperującego miasta oraz przejęcie kontroli nad osadami wrogów. Nie jest to takie proste, jak z pozoru się wydaje, Aby zająć wrogie zamki, potrzeba wielu żołnierzy, ci z kolei muszą mieć wysokie morale, na co potrzeba z kolei złota. Wojsko potrzebuje też broni, a więc nie objedzie się bez żelaza i węgla, które ktoś musi przecież wydobyć i przetworzyć. Te i inne obowiązki spoczywają na barkach gracza, który zasiądzie do The Settlers - rozgrywki ekonomiczno-strategicznej. Ta kultowa gra w "Strefie Niskich Cen" kosztuje jedyne... 19,90! Oczywiście, oprócz CD ROMu w pudełku znajduje się jeszcze szczegółowa instrukcja w języku polskim. Jako bonus na płytce nagrano także poprawkę do The Settlers III z wersji 1.23 do wersji 1.25.

The Settlers II

Druga odsłona The Settlers to kolejna pozycja w "Strefie Niskich Cen", którą po prostu warto mieć... i grać! W "dwójce" ekonomia stoi na jeszcze wyższym poziomie. W społeczeństwie ludzików będących pod kontrolą gracza wyróżniono aż 32 odmienne zawody, w tym takie jak: zwiadowców, hodowców osłów, geologów, szkutników i wiele innych, a pamiętajcie, że każda z tych nacji potrzebuje własnych budynków, wszystkie muszą być wykarmione, a niektóre potrzebują jeszcze innych surowców. Settlers II mają zdolność i możliwość budowania statków oraz odkrywania i tworzenia map nieznanych mórz. Tak więc zyskujesz nowe możliwości i możesz zabawić się w Krzysztofa Kolumba. Oprócz tego, możesz także zagrać z kolegą, nawet jeśli nie masz dostępu do sieci. Ekran gry zostanie podzielony wówczas na dwie połowy. Settlers II - grę, która swego czasu została oceniona przez większość polskich magazynów komputerowych najwyższymi notami, możesz zakupić za 39,90. Gra jest w całości po polsku.

The Settlers II: Nowe Misje

Jak sama nazwa wskazuje, jest to zestaw dodatkowych scenariuszy do gry. Dzięki zainstalowaniu Nowymi Misji otrzymasz 7 prawdziwych kontynentów podzielonych na 9 szczegółowych map, na których będziesz mógł prowadzić zupełnie nowe, ekscytujące kampanie. Dostaniesz także scenariusze zimowe, dzięki którym akcja gry będzie mogła toczyć się również w zamarzniętych i zaśnieżonych przestrzeniach. Oprócz tego, na płycie znajduje się także wygodny i prosty w użyciu edytor scenariuszy, dzięki któremu stworzysz swoje własne, nowe światy. Zarówno edytor, jak i misje są w całości po polsku, a cena pakietu ponownie wynosi jedynie 19.90.

Battle Isle 2+ Titan's Legacy

Battle Isle 2 wraz z dodatkowymi misjami Titan's Legacy (dwie płytki CD ROM w pudełku) w swoim czasie należała do najlepszych gier strategicznych wytyczających kierunek rozwoju dla tego kierunku. Jest to strategia turowa, której akcja toczy się w odległym, futurystycznym świecie. Siły Drullian prowadzą wojnę z armią wrogiego imperium robotów: Titan-Net. Oczywiście twoim zadaniem, będzie wspomóc Drullian w walce... Gracz może rozgrywać zarówno pojedyncze misje jak i kampanie, będzie miał do dyspozycji wiele rodzajów jednostek, a także możliwości rozbudowy, tworzenia nowych oddziałów. Jak na swoje lata, Battle Isle 2 zaskakuje ładną, dopracowaną grafiką, komplikacją, a przede wszystkim grywalnością, dzięki której nawet dziś gra się po prostu świetnie. Ta gierka również jest w całości w języku polskim, a jej cenę ustalono na 29.90. ■

Wirtualia i realia

W co grają rajdowcy?

Paweł Dytko/Tomasz Dytko - Tank Rally Team

CDA: Kiedy zaczęła się Wasza przygoda z komputerami? I jaka to była gra?

TRT: Hm, od małego Atari i oczywiście od gry rajdowej - Road Race.

CDA: Już wtedy byliście kierowcami rajdowymi?

TRT: (Śmiech). Ależ skąd. Byliśmy małolatami zafascynowanymi samochodami i wszystkim, co się z nimi wiąże.

CDA: I komputer był jedynyą dostępną formą realizacji tych marzeń.

TRT: Właśnie. Naturalnie do czasu.

CDA: I jak Wam szło w komputerowych rajdach?

TRT: Szybko zostaliśmy mistrzami.

CDA: Szybciej niż w realnym świecie.

TRT: Ooo, dużo szybciej (śmiech). W realnym świecie nie jest to takie proste.

CDA: Dobra, na razie więc przeskoczmy w świat realny. Powiedzcie coś o sobie, przebiegu swej kariery.

TRT: Już trzeci sezon jeździmy razem i powoli pniemy się w górę. Początki naszej kariery zawodniczej to starty w rajdach popularnych, ale już w podstawówce przecieraliśmy pobliski poligon Syrenkami i Warszawami w tym jedną "kabrio". W tej chwili ścigamy się Mitsubishi Lancer EVO IV, poprzednio były to Peugeot 205 GTI i Ford Escort Cosworth. Obaj się uczymy, Tomek - Politechnika Wrocławska I rok, Paweł - Wyższa Szkoła Zarządzania i Marketingu III rok.

CDA: Wróćmy do komputerów. Jaki macie sprzęt?

TRT: Nie tak dobry jak samochód. Nie czujemy potrzeby stałej inwestycji w ten sprzęt, zadowalamy się taką konfiguracją, która umożliwia w miarę komfortowe granie. Jest to więc sprzęt klasy P166 MMX, 32 Mb Ram, CDx16, akcelerator... chyba Voodoo 1 z 4 Mb, nawet nie pamiętam...

CDA: A w co gracie?

TRT: Praktycznie we wszystko. Nie mamy jakichś ulubionych gier. Komputer traktujemy jako sposób na relaks, na mile spędzenie kilku godzin wolnego czasu. Gramy we wszystko, co się nawinie.

CDA: A w takie tytuły jak Tomb Raider, Quake, Apache vs Havoc?

fot. Marta Zabek

TRT: W dwa pierwsze tak. I to dużo. A ten trzeci...

CDA: To symulator lotu helikoptera.

TRT: (Śmiech). Nie, nam samochód wystarcza!

CDA: Właśnie, samochód. Zaczynaliście swą przygodę od symulacji jazdy samochodem. Czy nadal lubicie wirtualne wyścigi, czy też to, co macie w realnym życiu w pełni Wam wystarcza?

TRT: Jasne, że lubimy rajdówki, choć naturalnie to, co oferuje komputer, ma się nijak do prawdziwych rajdów. To tylko daleka, mglista namiastka i rzadko kiedy trafia się gra, o której możemy powiedzieć, że dała nam jakieś choćby z grubsza porównywalne z realnymi wrażenia.

CDA: Czy coś byście w niej zmienili, gdyby zatrudniono Was jako konsulatntów przy jej tworzeniu?

TRT: Przede wszystkim powinna znaleźć się realistyczna opcja uszkodzeń samochodu po wypadku; w grze po porządnym "dzwonie" już po chwili samochód znajduje się na drodze i można jechać dalej. Wiemy, że gry komputerowe mają swoje prawa i gdyby po jednej porządnej krakśie było po wozie, to sporo graczy szybko by się zniechęciło - no ale jak chcecie realizmu... No i powinno się zainstalować feedback w fotelu, by czuć przeciążenia i szarpnięcia wozu (śmiech).

fot. Marta Zabek

CDA: Nie wiem czy wiecie, ale już coś takiego się produkuje; tj. fotel z feedbackiem dla fanów symulacji.

TRT: Niesamowite! Ciekawe kiedy do gry będzie dołączany gratisowo prawdziwy wóz (śmiech).

CDA: No dobra, a taka krótka opinia o Colin McRae?

TRT: Bardzo fajna gra, ale nie wyzwala tyle adrenaliny jak w prawdziwym rajdzie. Polecamy ją młodym ludziom, którzy za niewielkie pieniądze mają w miarę przyzwoitą namiastkę rajdowania.

CDA: A jakieś rady dla komputerowych fanów rajdów?

TRT: Ludzie, nie poprzestajcie na namiastkach; wcielajcie w życie swe marzenia! Nawet najwspanialszy sukces w wirtualnym świecie jest niczym przy satysfakcji, jaką odczujecie, gdy zasiądzicie za kierownicą prawdziwego wozu (czy wolantem samolotu) i usłyszycie ryk startującego silnika. Nie dajcie się omamić komputerowi, żyjcie prawdziwym życiem... ■

Tank Rally Team

Po raz pierwszy załoga zespołu Tank Rally Team pojawiła się w Rajdzie Wisły, punktowanym do Rajowych Mistrzostw Polski, w 1996 r. i Rajdzie Barbórki. W 1997 TRT wziął udział w 5 eliminacjach do RSMP. W 1998, po początkowych sukcesach (wysokie miejsca podczas dwóch rajdów), seria awarii nie pozwoliła im na ukończenie reszty eliminacji na zadowalających miejscach. W 1999, już na nowym wozie, wiedzie się im dużo lepiej. W silnie obsadzonej grupie N-4 (Rajd Zimowy) zajęli druie miejsce w grupie i szóste w klasyfikacji generalnej. Podobnie poszło im w Rajdzie Warszawskim. Od pewnego czasu ekipa jeździ z logosami CD-Action na masce, przedniej szybie i lusterkach. Na pewno przyniesie im to szczęście. Życzymy powodzenia!

fot. Marta Zabek

CDA: Ale - jak rozumiem - są gry, które mogą być namiastką prawdziwych rajdów? Możecie podać przykład?

TRT: Owszem. Z góry wykluczamy tu wszelkie symulacje Formuły 1, gdyż - nie spróbowawszy nigdy usiąść za sterami bolidów - trudno nam je porównywać z rzeczywistością. Natomiast przypadła nam do gustu gra Colin Mc Rae.

CDA: Dlaczego?

TRT: Colin to gra bardzo realistyczna, podobnie jak w rzeczywistości wchodzi się w poślizgi czy obiera tor jazdy. Jednak nawet tu nie można wykonać niektórych technik stosowanych w prawdziwym ściganiu np. jednoczesne przyciśnięcie gazu i hamulca w czasie poślizgu kontrolowanego.

Grajcie w kosza - z komputerem lub bez.

W dniu 12 czerwca b.r. w hali sportowej Akademii Rolniczej we Wrocławiu odbył się Turniej Minikoszykówki o Puchar Włodzimierza Wasińskiego (poseł AWS). W imprezie udział wzięło ponad 200 dzieci, tak więc możecie sobie chyba wyobrazić rwetes i zgiełk, gdy ta hałastra przetaczała się w te i we w te po sali, niczym wściekła fala przyboju. Na parkiecie praktycznie cały czas rozgrywały się mecze. Były to zarówno spotkania młodzieżowe (16 zespołów, 24 spotkania na trzech boiskach), które wyłonić miały zwycięzców w Turnieju, jak również mecze towarzyskie, ot. choćby rodzice kontra trenerzy (trenerzy okazali się lepsi). W trakcie imprezy było kilka bardziej oficjalnych chwil, np. wówczas, gdy pan poseł Włodzimierz Wasiński wręczył Młodzieżowym Mistrzyniom Polski specjalne nagrody. Cała ekipa CD Action to oczywiście wielcy zwolennicy sportu. Co prawda większość teoretycy, a po murawie biegają jedynie w FIFA 99, jednak nie zmienia to faktu, że popieramy i trzymamy kciuki za młodzież (bez silnego kręgosłupa nie dadzą rady siedzieć całymi nocami przed monitorem:).

BASKECIARZ

Najlepszych sportowców z młodszej grupy wiekowej udekorował nasz człowiek. Czarny Iwan stanął na wysokości zadania, hmmm... właściwie pochylił się, bowiem uhonorowani reprezentanci byli raczej w młodym wieku (1-4 klasa szkoły podstawowej). Nagrodami były oczywiście gry komputerowe (z którymi Iwan jakoś nie chciał się rozstać). Swoją drogą, zadanie naszego redaktora mogło zakończyć się tragicznie, bowiem mali zawodnicy byli niezwykle zainteresowani zawartością kolorowych pudełek, które dźwigał Iwan (zapewne sam się wywrócił i przebiegł sobie po głowie:).

CDA było sponsorem imprezy, co oznaczało między innymi, że te dwieście rozbrykanych dzieciaków zostało wyposażonych w koszulki z logo CD-Action. Widok był naprawdę budujący. Dopiero teraz mogę sobie wyobrazić, co czuli Polacy pod Grunwaldem:). Ogólnie było bardzo fajnie, atmosfera wspaniała, dzieciaki super a nagrody czadowe. Już w tej chwili organizatorzy planują podobną, tylko większą (!) imprezę we wrocławskiej Hali Ludowej. Oczywiście nas też tam nie zabraknie:).

PS. Radzimy wszystkim ekspertom od gier sportowych, żeby od czasu do czasu spróbowali swoich sił na prawdziwym boisku czy na bieżni. Wyniki może nie będą takie imponujące, ale kondycja się poprawi, co z kolei zaowocuje większą ochotą do giercowania przy pecku. Jak mawiali starożytni komputerowcy: "w zdrowym ciele zdrowe cielę" ;-).

■

U góry:
Nagrody! Najfajniejsza część imprezy!

U góry:
Najmniejsi i najmłodsi gracze doskonale sprawdzali się w misjach dywersyjnych, podkopując morale przeciwników.

U góry:
Drużyny były podzielone wiekowo na... kijanki, kurczaki i koguty!

Nie tylko komputery

Część z Was narzekała ostatnio, że dział Na Luzie stał się za bardzo monotematyczny - nic tylko komputery i komputery. Klient nasz pan, więc poszperaliśmy po sieci w poszukiwaniu czegoś śmiesznego, a nie związanego tylko i wyłącznie z komputerami (czasem przydaje się mała odmiana). Choć naturalnie będzie też troszkę i na ten temat. Naturalnie wyrażone poniżej opinie itp. nie są stanowiskiem redakcji CDA, jak też nie zamierzamy nimi nikogo obrazić, ośmieszyć, poniżyć itp. To po prostu dowcipy... Miłej lektury!

Dowcipów o żarówce ciąg dalszy...

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba Świadków Jehowy, żeby wymienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Nie wiem. Nigdy ich nie wpuściłem do domu.

ODPOWIEDŹ: Żadnego. Nie warto niczego zmieniać. Bóg będzie zmieniał cały dom zupełnie niedługo, ale nikt nie wie kiedy. Chcesz o tym podyskutować?

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba buddystów Zen, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Drzewo stojące nad brzegiem.

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba biskupów katolickich, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Żadnego. Katoliccy biskupi nic nie zmieniają.

*****

PYTANIE: Ile potrzeba goryli, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Jednego. I od cholery żarówek.

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba Kalifornijczyków, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: None of your fuckin' business and have a nice day.

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba freudystów, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Dwóch. Jeden trzyma drabinę, a drugi zmienia peni... Upsss... to znaczy żarówkę.

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba programistów, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Moment! Może to nie żarówka jest zepsuta. Sprawdzę to jeszcze raz.

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba głupków zadających kretyńskie pytania, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Zmienić na co?

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba mężczyzn, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Żadnego. Niech baba po ciemku gotuje.

*****

PYTANIE: Ile potrzeba żarówek, żeby zmienić prezydenta?

ODPOWIEDŹ: Jedną. Jeśli zawiera napalm.

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba mafiozów, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Trzech. Jeden wymienia, drugi pilnuje, a trzeci likwiduje świadków.

*****

PYTANIE: Ile potrzeba ameb, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Jedna. Nie, 2. Nie, 4. Nie, 8. Nie, 16...

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba wędkarzy, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Pięciu, ale żebyś widział JAKA to była żarówka! Taaaka! Nas pięciu ledwo ją unioslo!

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba Anglików, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Well, co masz na myśli mówiąc 'zmienić'? To jest piekielnie dobra żarówka! Mieliśmy ją od dwudziestu pięciu lat i działała po prostu śśś-wiet-nie.

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba Niemców, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Żadnego. To robota dla gastarbeitera.

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba pesymistów, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Żadnego. Stara jest pewnie za mocno wkręcona.

ODPOWIEDŹ: Żadnego. To strata czasu. Nowa i tak nie będzie działać.

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba optymistów, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Żadnego. Są przekonani, że za chwilę znowu włączą prąd.

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba pracowników Microsoftu, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Spaliła się? Pewnie używałeś niestandardowej oprawki.

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba czytelników pl.listserv.chomor-l, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Znalem to w innej wersji.

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba czytelników alt.alien.visitors, żeby zmienić żarówkę?

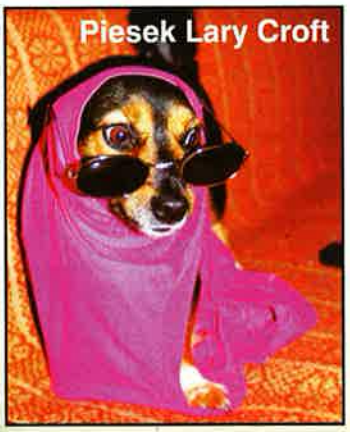
ODPOWIEDŹ: Jednego. (zzit zzit zzit) Aaaa! Nieziemskie światło! Porwali mnie!?

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba serwisantów, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Mamy tutaj dokładną kopię pańskiej żarówki i wygląda na to, że działa dobrze. Jaki ma pan system? OK. A teraz dokładnie: jak bardzo jest ciemno? Aha, to może być wina czterech lub pięciu rzeczy... próbował pan włącznika?

*****



PYTANIE: Ilu potrzeba cyrkowców, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Czterech. Jeden zmienia, a trzech krzyczy: tadaaaam!

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba użytkowników adapterów, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Jednego, ale żarówka często się zacina na gwincie... na gwincie... na gwincie...

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba użytkowników CD, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Jednego, ale żarówka często się zacina na gwigwigwigwigwincie

*****

PYTANIE: Ile potrzeba feministek, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: To nie jest śmieszne, szowinistyczny samcu!

*****

PYTANIE: Ilu potrzeba prawdziwych mężczyzn, żeby zmienić żarówkę?

ODPOWIEDŹ: Prawdziwy mężczyzna nie boi się ciemności.

*****

PYTANIE: Dlaczego prawdziwy mężczyzna siedzi po ciemku?

ODPOWIEDŹ: Nie mógł znaleźć nowej żarówki, ale było mu głupio się zapytać.

*****

Dowcipy wojskowe (wszystkich odpowiedzi udzielono w postawie zasadniczej)

PYTANIE: Co to jest pojęcie czaso-przestrzeni w wojsku?

ODPOWIEDŹ: To jest kopanie okopu od tego słupka do wieczora.

PYTANIE: Co je żołnierz?
ODPOWIEDŹ: Żołnierz je obrońca ojczyzny...

PYTANIE: Co ma żołnierz?
ODPOWIEDŹ: Żołnierz ma stać na straży...

PYTANIE: Co powinien zrobić żołnierz, będąc w składzie amunicji, kiedy wybuchnie pożar?
ODPOWIEDŹ: Powinien wylecieć w powietrze!

PYTANIE: Co ma żołnierz pod łóżkiem?
ODPOWIEDŹ: Żołnierz pod łóżkiem ma utrzymywać porządek...

PYTANIE: Co ma żołnierz w plecaku?
ODPOWIEDŹ: Żołnierz w plecaku ma nosić swoje rzeczy...

PYTANIE: Co ma żołnierz w spodniach?
ODPOWIEDŹ: Żołnierz w spodniach ma chodzić długo i oszczędnie...

PYTANIE: Ile żołnierz ma par butów i z czego?
ODPOWIEDŹ: Żołnierz ma dwie pary butów, z czego jedna w magazynie.

PYTANIE: Jaki ma żołnierz płaszcz i po co?
ODPOWIEDŹ: Żołnierz ma płaszcz długi po kolana...

PYTANIE: Do czego służy żołnierzowi chlebak?
ODPOWIEDŹ: Do noszenia granatów (żeby się nie chlebotały).

PYTANIE: Kiedy żołnierz może używać broni?
ODPOWIEDŹ: Kiedy Bronia skończy 16 lat.

PYTANIE: Co to jest : zielone, ogolone i skacze?
ODPOWIEDŹ: Żołnierz na dyskotece

Major: Woda wrze w temperaturze 90 stopni. Cisza na sali. Po chwili student:
- Mnie uczyli że w temperaturze 100 stopni.
- W 90!
Inni studenci zaczynają się śmiać. Major sprawdza w notatkach.
- Przepraszam, 90 stopni to kąt prosty.

- Z jakiego materiału zrobiona jest lufa?
- Ze stali.
- Dwa. W książce pisze wyraźnie: Zamek zrobiony jest ze stali a lufa z analogicznego materiału.

Kałuża to akwen o bliżej nieokreślonych wartościach strategicznych, do przebycia którego wojsko nie potrzebuje sprzętu zmechanizowanego.

Co to jest "koń trojański" wedle wojskowej definicji? Proste: pierwszy bojowy wóz piechoty.

Pierwsza wojskowa zasada forsowania rzeki? Zawsze w poprzek, nigdy wzdłuż!

Spadochroniarz:
- Jestem na wysokości stu metrów nad ziemią! Czy mogę otworzyć spadochron ?
- Jeszcze nie!
- Jestem pięćdziesiąt metrów nad ziemią, czy mogę...
- Jeszcze nie!
- Już tylko pięć metrów!
- A co z pięciu metrów nie skoczysz bez spadochronu?!

A niech to!!!

Znowu jakiś wirus!!

Rekrut-spadochroniarz skoczył i spadochron się nie otworzył. Próbuje rezerwowy i nic. Nagle widzi z dolu wznosi się jakiś sierżant.
- Panie sierżancie! Jak to się otwiera?!
- Nie wiem - odpowiada sierżant - jestem saperem...

Na komisji wojskowej pytają poborowego
- Do you speak English?
- Hee???
Pytają następnego:
- Do you speak English?
- Hee???
I następnego:
- Do you speak Eglish?
- Yes, I do.
- Hee???

W wojsku niemożliwe są tylko trzy rzeczy:
- okopać się w wodzie;
- przewrócić helm na lewą stronę;
- odkręcić orzełka od helmu (bo jest namalowany).

- A więc żołnierze mamy sześć stron świata.
- Przepraszam panie sierżancie, ale mnie uczono, ze mamy cztery...
- Macie rację, sześć strun to ma gitara...

Żołnierz wysyła telegram do dziewczyny:
- Przyjadę w sobotę jak będę mógł.
Dziewczyna odtelegrafowała:
- Będziesz mógł. Przyjeżdżaj.

Szedł pijany generał z adiutantem przez las. Coś zaszeleściło w krzakach. Generał niewiele myśląc strzelił. Adiutant pobiegł zobaczyć co. Po chwili wraca:
- Melduje posłusznie, że zastrzeliliście zwykłą krowę !
- To nie mogła być zwykła krowa, zwykłe krowy nie wałęsają się po lasach! To musiała być dzika krowa!
Idą dalej. Znowu coś zaszeleściło. Generał strzelił i adiutant polecial sprawdzić. Wraca:
- Melduję posłusznie, że zastrzeliliście dziką babę!

Na studium wojskowym Politechniki Warszawskiej był major Aksamit. Pewnego dnia jakiś dowcipniś napisał na tablicy w czasie przerwy złotą myśl: "Major Aksamit ma w d*** dynamit". Po dzwonku do sali wszedł wspomniany major, przeczytał, co było napisane na tablicy, zrobił się czerwony i pobiegł po kierownika (dowódcę?) studium wojskowego. W tym czasie studenci wytarli tablice. Major przybiegł do sali, aby zaczekać na kierownika i oniemiał po raz drugi. Tablica była czysta! Niewiele myśląc wziął kredę i własnoręcznie napisał wspomnianą wyżej sentencję. W chwilę potem przyszedł dowódca, popatrzył na tablice i groźnie zapytał:
- Kto to napisał?!
- Pan major - odpowiedzieli studenci.

Odbywa się musztra. Żołnierze stoją w szeregu. Kapral daje komendę:
- Prawą nogę do góry podnieść!
Kowalskiemu się pomyliło i podniósł do góry lewą nogę. Kapral patrzy się wzdłuż szeregu i krzyczy:
- Co za dureń podniósł obie nogi?!

Po zakończeniu zimnej wojny jednostki specjalne USA i Rosji przeprowadzają wspólne manewry. Do sali, w której zgromadzili się żołnierze obu nacji, wchodzi amerykański sierżant i mówi:
- Dzisiaj ćwiczymy skoki z małych wysokości - pułap 200 metrów.

Na to Rosjanie wpadają w panikę. Po naradzie jeden z nich występuje i pyta, czy nie mogliby skakać ze 100 metrów. Zdziwiony sierżant odpowiada:
- Ale na 100 metrach lotu nie rozwiną się nam spadochrony!
Na to wszyscy Rosjanie zgodnie:
- Ooo!? To dzisiaj skaczemy ze spadochronami?

Rozmawia rosyjski żołnierz z amerykańskim. Amerykanin chwali się, jak to u nich jest dobrze w armii, że mają dobry sprzęt, że dobrze ich szkolą itp. Aż doszło do tematu: wyżywienie. Amerykanin mówi, że oni dostają dziennie równowartość 7 tys. kalorii. Na to Rosjanin:
- Kłamiesz! Żaden człowiek nie zje dziennie 10 kilogramów ziemniaków!

Sierżant wyjaśnia żołnierzom prawo ciążenia:
- Jeśli rzucimy kamień do góry, to musi spaść z powrotem, zrozumiano?
- A co będzie, obywatelu sierżancie, jeśli kamień spadnie do wody?
- Nie zadawajcie głupich pytań, szeregowy Kowalski. Jesteście w artylerii, a nie w marynarce!

Odbywa się szkolenie. Kaprala daje komendę:
- Maski założyć.
- Maski zdjąć.
- Maski założyć.
- Maski zdjąć.
- Kowalski, dlaczego nie zdjąłeś maski?
- Zdjąłem, obywatelu kapralu!
- Ale morda...

- Panie kapitanie, czy pan wie, że szeregowy Ecik skoczył bez spadochronu?
- Oszalał. To już dzisiaj trzeci raz...

- Ile razy śmieje się z kawału podoficer?
- Trzy. Raz jak mu opowiedzą, drugi jak mu wytłumaczą, a trzeci jak zrozumie.
- A ile razy śmieje się oficer?
- Dwa. Jak mu opowiedzą i jak wytłumaczą.
- A generał?
- Raz, bo on sobie nie da wytłumaczyć.

- Kowalski! Powiedzcie, co będzie, jeśli kula odstrzeli wam ucho?
- Będę gorzej słyszał, obywatelu sierżancie!
- Dobrze. A co będzie, jeśli kula odstrzeli wam drugie ucho?
- Nie będę nic widział, bo mi helm na oczy spadnie!

*****

Pułkownik do majora:
- Jutro o 9:00 nastąpi zaćmienie Słońca, co nie zdarza się każdego dnia. Niech wszyscy żołnierze wyjdą na plac ćwiczeń, będę im udzielał wyjaśnień. W razie deszczu, ponieważ i tak nic nie będzie widać, proszę zebrać ludzi w sali gimnastycznej.

Major do kapitana:
- Na rozkaz pułkownika jutro o godzinie 9:00 rano odbędzie się uroczyste zaćmienie Słońca. Jeśli zajdzie konieczność deszczu, pan pułkownik wyda w sali gimnastycznej oddzielny rozkaz, co nie zdarza się każdego dnia.

Kapitan do porucznika:
- Na rozkaz pułkownika jutro o 9:00 nastąpi zaćmienie Słońca. W razie deszczu zaćmienie odbędzie się w sali gimnastycznej, co nie zdarza się każdego dnia. Porucznik do sierżanta: Jutro o 9:00 pułkownik zaćmi Słońce na sali gimnastycznej, co nie zdarza się każdego dnia.

Sierżant do kaprala:
- Jutro o 9:00 nastąpi zaćmienie pułkownika z powodu Słońca. Jeżeli na sali gimnastycznej będzie padał deszcz, co nie zdarza się każdego dnia, zebrać wszystkich na plac ćwiczeń.

Dwaj szeregowi pomiędzy sobą:
- Zdaje się, że jutro będzie padał deszcz. Słońce zaćmi pułkownika na sali gimnastycznej. Nie wiadomo dlaczego nie zdarza się to każdego dnia...

*****

Spotyka się dwóch kolegów:
- Gdzie pracujesz?
- W fabryce.
- Co tam robisz?
- Tajemnica.
- A ile ci płacą?
- Dziesięć złotych od bomby, dwa od granatu.

Dwóch kombatantów wspomina stare czasy:
- Wiesz, ja już nie pamiętam, czy walczyłem w II armii w I wojnie światowej, czy w I armii w II wojnie światowej...
- U mnie to samo, nie pamiętam czy dostałem kulą między łopatki, czy łopatką między kule...

*****

Troszeczkę o komputerach

Komputerowe komunikaty:

Error 13: Masz świńskie myśli! Przestań!

USER ERROR: zastąp użytkownika i naciśnij dowolny klawisz

APATIA ERROR: Eech, nie naciskaj nawet żadnego klawisza... to nie ma sensu...

Nie mogę zrobić kopii zapasowej. A)bort, R)etry, P)anika!

Nie mogę znaleźć pliku!
A)bort, R)etry, O) matko!!!
A)bort, R)etry, A)utodestrukcja?
A)bort, R)etry, I)gnore, P)rozac?
A)bort, R)etry, W)eź w rękę młotek

•Co dzieje się z programistą po śmierci?

Zostaje zdeallokowany?
Jego lokalizacja jest niezdefiniowalna?
Zostaje zresetowany?
Jego funkcja życiowe wykonały niedozowoloną operację?
Przeniósł się do innej komórki?
Ktoś go zdeletował?
Udał się do krainy, gdzie wszystkie programy działają bezawaryjnie?
Czeka na Sąd_Ostateczny_1.0_patch?
Jego struktury zaatakowały WORMY?
Zawisł?
Ulega defragmentacji?

*****

Cray - superkomputer

•Najnowszy Cray jest tak szybki, że wykonuje nieskończoną pętlę w 6 sekund. A żeby go zatrzymać, potrzeba aż dwa razy pod rząd wyłączyć zasilanie.

•Oto do sklepu trafił najnowszy model Craya. 3000 połączonych procesorów, każdy taktowany 1000 Mhz, 5 Terabajtów Ram, 500 Terabajtów HDD, monitor 28 cali w rozdzielczości 2800x2000, sterowany głosem itp. itd. i wszystko za 500 zł. Jakie będzie pierwsze pytanie potencjalnego klienta?
- Hmmmm... a uruchomię na tym Quake?

*****

Co to jest komputerofobia?

Komputerofobia to choroba coraz częściej spotykająca posiadaczy zwykłych komputerów stacjonarnych. Choroba ta powoduje, że osobnik nią dotknięty staje się brutalny i niebezpieczny (rzadko zdarza się, że psychika i zachowanie pozostają bez zmian). Choroba nieleczona powoduje po pewnym czasie śmierć. Śmierć przy tej chorobie atakuje z różnych stron:
- śmierć głodowa
- śmierć przez odwodnienie
- śmierć w skutek zbytniego zbombardowania mózgu falami x, które wysyła monitor

Aby rozpoznać stopień zaawansowania choroby, należy od średniej liczby minut spędzonych przy komputerze jednego dnia odjąć liczbę minut spędzonych przy komputerze z przymusu, otrzymaną liczbę należy porównać z tabelą

0-120 <= Osobnik jest zupełnie zdrowy. Są tacy?
120-240 <= Osobnik jest zdrowy, ale spędza za dużo czasu przy komputerze
240-360 <= Mały stopień zaawansowania choroby
360-480 <= Choroba się już rozwinęła, ale masz jeszcze szanse...
480-600 <= Wysokie stadium zaawansowania choroby... koniec z Tobą!
600-720 <= Poziom krytyczny. Powiedz "pa pa" póki jeszcze możesz.

Zapobieganie chorobie domowymi środkami jest niemożliwe, w razie zarażenia nakazywane jest natychmiastowe zgłoszenie się do specjalisty.

*****

Poradnik hackera

Dziś poruszę temat włamywania się, w moim artykule za cel włamania wezmę kiosk ruchu na Naftowej. Na początku musimy się dobrze przygotować (nie mylić z przegotować). Potrzebny nam będzie duży łom, latarka i coś do zakrycia twarzy. Następnie udajemy się na miejsce i czekamy na moment, kiedy nikt nie widzi i używamy łomu we właściwy sposób. Po wtargnięciu do środka używamy latarki na pobliskiej szufladzie (brzmi trochę jak solucja). Bierzemy co się da i w nogi. Po przeczytaniu tego poradnika pewnie sobie pomyślicie, że hackerem może być każdy, ale to nie takie proste - niełatwo jest przezwyciężyć strach przed łamaniem prawa. (i całe szczęście - red.)

*****

Z zeszytów szkolnych:

1. Jedyną rozrywką Marcysia był jego mały ptaszek.
2. Bohater upadł na duchu, ale szybko się podniósł, bo nadciągały wojska nieprzyjaciela.
3. Jacek Soplica wyszedł z baru chwiejnym krokiem i nastąpił w nim przełom duchowy.
4. Nel lubiła bawić się ze słoniem, a szczególnie z jego trąbą.
5. Najbardziej niezdrowe dla chłopa były jego stosunki pańszczyźniane.
6. Autor w tym wierszu ukazuje nam swoje wnętrze i mówi, że jest mu niedobrze.
7. Dionizje rozpoczynały pojedynki, kto przeżył ten bawił się dalej.
8. W tym wierszu nie mogłem znaleźć podmiotu lirycznego, który schował się za obrazkiem.
9. Wojski miał zakrzywiony koniec, który poeta nazywa rogiem.
10. Łysek był frajerem, bo harował jak wół i dawał robić się w konia.
11. Ludzie pierwotni mieli narządy z kamienia.
12. W tej komedii Wacław kochał Klarę przez dziurę w murze.
13. Chłop pańszczyźniany nie miał konia, więc sam harował jak wół.
14. Karuskowi serce pękło na pół, ale zdążył dobiec do swojej pani, wesoło merdając ogonem.
15. Soplica schował swój wstyd pod sutannę.
16. Grecy zrobili Trojan w konia.
17. Argos, wierny pies Odysa, nie widział swego pana przez 20 lat, po czym - gdy tylko poczuł jego zapach - zdechł.

*****

Odzywki belfrów:

1. Co się tak na mnie gapicie? Myślicie, że wyskoczę na biurko i się rozbiorę?!
2. Co się patrzysz? Pewnie byś chciał, żebym wyskoczyła przez okno.
3. A na tym obrazie postacie są takie goooooole i owłooooooosione.
4. Zaraz wam później powiem.
5. A ty to już w ogóle nie umiesz mówić!!! A teraz otwórzcie podręczniki na stronie czterdziestej piątej. No z czego do cholery się znowu śmiejecie?! ■

SCENA KOMPUTEROWA

Komercja, friendship itp.

Odpowiedź na art Counta.

Po przeczytaniu arta Counta napisałem szybką replikę. Już jej nie ma (bo była pisana w pośpiechu). Jednocześnie zacząłem się zastanawiać, dlaczego redakcja CDA w ogóle wydrukowała taki art. Count nie przedstawił żadnych argumentów, oprócz ogólnej nienawiści do wszystkiego związanego z CDA. Taką "napaść" odparłaby "moja babcia przez telefon", a co dopiero Smuggler.

Nie mam zamiaru bronić Counta. Wręcz przeciwnie. Jego postawa urąga wręcz wszystkim scenerom, którzy wierzą we "friendship" i nie zamykają sceny dla nikogo. Jeżeli ktoś ma wątpliwości, czy mam prawo polemizować z Countem, to myślę że mój pięcioletni staż na scenie (trzy na C64, rok obserwowania sceny i rok na PC) pozwala na taką polemikę.

Według Counta polskiej scenie przeszkadzają begginers, komercja i CDA (Steffi, Smuggler and reszta). Nie będę bronił CDA, bo zrobił to Smuggler. Używając militarnego języka: odparł w silnie bronionej fortecy anemiczny atak Counta, który został przeprowadzony słabymi siłami, a artyleria strzelała w pobliski las. Następnie wykończył Counta szybkim i skutecznym kontratakiem w czułe punkty atakującego. Sorki za takie porównania, ale tak to wyglądało. I tu mój apel: ludzie nie róbcie sobie obciachu!!! Nawet do krytyki trzeba się dobrze przygotować!!! Koniec apelu...

Count twierdzi, że komercja zabija scenę. Niby racja. Mam jednak wrażenie, że nie bardzo rozumie to pojęcie. Ja mam wrażenie, że według Counta komercja jest braniem pieniędzy za swoje dzieło (w domyśle obraz, muzyka, rzeźba)? Mi cały czas się wydawało, że odwrotnie. Komercja to robienie czegoś, aby uzyskać określony zysk. Mówiąc prościej, jeżeli ktoś robi muzykę i zaczyna zmieniać swój styl czy słuchać się różnych podpowiadaczy, specjalistów, managerów itp, żeby wyciągnąć maksymalne zyski, popada w komercję. Samo branie pieniędzy nie jest złem. Trzeba także się rozwijać, a na to potrzeba pieniędzy, pieniędzy, pieniędzy... (tylko niech nikt nie mówi, że nie. Nawet rzeźbiarz musi kupić dłuta ;)))). I tu rodzi się pytanie: Jeżeli robimy demo, aby zajęło pierwsze miejsce na compo, rezygnując z jakiś odważnych efektów, które nie wszystkim się muszą podobać, to jest to komercja czy nie? Sam znam ten problem i aż za dobrze. Jako muzyk mam przed parties dylemat czy wystawić jakiś pokręcony moduł z samplami granymi od tyłu, który i tak nie przejdzie selekcji, czy napisać jakiś "komercyjny" utworek, spokojny, bez szaleństw, który taką selekcje ma szanse przejść. Nie będę udawał świętego - wybieram zazwyczaj tę drugą możliwość. Ale już nie patrzę na WWW, jakie będą nagrody za "first place" (bo i tak nigdy takie nie są ;))).

Druga sprawa newbies, begginers czy jak ich tam nazwiemy. Ja miałem przyjemnośc dwa razy wchodzić na scenę. Jak odszedłem od sceny C64, to po roku miałem PC i znów zacząłem działać. Nie będę tu opisywał, z jakim "friendshipem" się spotkałem, bo nie miałem okazji tego doświadczyć, ponieważ nikt nie odpisał. Pewnie niejeden się zniechęcił do scenowania po takim "potraktowaniu", a jak taki "swapper" wyśle bluzgi, to efekt musi być jeden :(. Łatwo Zgadnąć, jaki... A przecież bez świeżej krwi scena popadnie w marazm i rutynę :(. Nic tak dobrze nie robi jak napór z dołu, który wyzwala chęć i motywację do dalszego doskonalenia rzemiosła. (Ale dużo mądrych wyrazów; ciekawe, co oznaczają ;))).

Jeżeli Count twierdzi, że scena obywała się bez środków masowego przekazu, to się myli. Scena nigdy nie była w pełni undergroundowa. "Starzy" Amiganci pamietają przecież wysokonakładowy miesięcznik "Commodore & Amiga", gdzie kursy dla muzykow, koderów, grafików czy poradniki dla swapperów pojawiały się w każdym numerze. (Oczywiście nie wszystko naraz ;)). A i relacje z parties, przeglądy magów czy artykuły w stylu "Dokąd sceno zmierzasz" były na porządku dziennym. Wielu ludzi właśnie wtedy zaczęło scenowanie, bo przekonali się, że komputer to nie tylko gry. A propos gier. Właśnie dorwałem starego "Bajtka", a tam tekst "firma Intel twierdzi, że procesory 386 będą podstawą do roku 2000". Chechechecheche, ale się pomylili. Zaznaczam, że sam procesor 486/66 kosztował wtedy 15000 000 (1500) złotych. Może to Małomiękki zapowiedział nową wesję Słowa, która bedzie musiała odsługiwać szybki procesor i akcelerator, aby drukarka drukowała w 3D? A może rozwój gier spowodował, że spekulacje giganta wzięły w łeb?

Więc po co ten najazd sceny na gry? Niech się więc scenerzy cieszą, że mają w domu taki sprzęt, jaki mają, bo inaczej dalej 486 byłby dostępny dla nielicznych. Czyżby pozytywny wpływ gier na rozwój sceny? Checheche, daleko jestem od takich stwierdzeń, ale trzeba przyznać, że coś w tym jest ;). Ja w każdym bądź razie nie mam zamiaru łakać na newbies i pomogę każdemu, kto wcześniej trafił na jakichś buraków. Mi się udało trafić na konkretne osoby, które nie wypięły się na nieznaną ksywkę. (Thanx all :)). Chcę, żeby każdy miał taką szansę. FRIENDSHIP RULES !!! ■

Przemek "Tiges" Ostrowski
tiges@friko7.onet.pl

P.S. Wszyskie zawarte tutaj poglądy są moje prywatne i reprezentują tylko mnie.

Wojenki, wojenki...

Nie wiem jak Wam, ale mi już się mocno nudzi ten serial "Wojna 30-letnia na łamach scene-kornera CDA". W związku z tym dziś po raz ostatni zamieszczam teksty dotyczące tego zagadnienia. Od następnego numeru wracamy do spokojnego scenowania (choć nie oznacza to, że na CD nie będzie od czasu do czasu jakichś tekstów polemicznych, gdy się trafią). Każda ze stron wypowiedziała się obszernie na ten temat i uważam dyskusję za zamkniętą. W końcu scena powinna kojarzyć się z friendshipem, a nie z niekończącymi się polemikami...

Smuggler

Rush Hours '99 - relacja z party

Częstochowa 29-30.V

Wracając z Częstochowy, myślałem o jednym, że nigdy nie jest tak źle, żeby nie mogło być gorzej. Ale od początku ... Wyruszyliśmy z Wrocławia w sile dwóch osób. Podróż minęła wesoło i po pięciu godzinach wylądowaliśmy w Częstochowie. Komitetu powitalnego nie stwierdzono ;). Pytając się każdego po kolei, gdzie jest ulica Legionów, dotarliśmy na miejsce. Ach... Zapomniałbym. Po drugiej stronie stał sobie Komisariat Policji. A tam transporter opancerzony i armatki wodne. Ciekawe czy mieli party bronić przed Częstochową, czy odwrotnie ;))) (it's a joke ofcoz').

Okies, ale do rzeczy. Po wypełnieniu formalności byliśmy w środku. A tam na razie spokój. Trochę się nudziłem, więc podszedłem z przyczepionym identem do kolesi, którzy wpisywali wszystkich wchodzących i spytałem, czy Tiges już jest. Powiedzieli, że przyjechał koło godziny temu. Che, che, che. Ale zakręceni. Właściwie nic się długo nie działo, więc wszyscy dopingowali chłopaków z Altairu, żeby skończyli demo przed deadline. W międzyczasie poszedłem sprawdzić, czy mój moduł doszedł e-mailem. Jak zobaczyłem, co doszło, to zacząłem bluzgać na czym świat stoi. Zamiast dopracowanego i wypieszczonego xm'ka doszedł niedokończony moduł, bo się pomyliłem przy wysyłaniu. No cóż... Nobody is perfect ;). W międzyczasie próbowano zorganizować crazy-compoty, ale jakoś nikomu nie chciało się w nich brać udziału. O siedemnastej zorganizowano koncert kapeli metalowej. Był to jaśniejszy punkt na całym party. Chłopaki grali głośno i nawet dobrze. Żałowałem, że nie mogłem trochę pohasać, ale bandaż elastyczny na kolanie przypominał o przykrej kontuzji.

W końcu ruszyło msx-compo. Organizatorzy trochę eksperymentowali z ustawieniem głośników, ale wszystko jakoś się zaczęło. Na czternaście prac, aż dwanaście było typu bum, cyk, bum, cyk, umpa, umpa. Ja rozumiem, że selekcja ma swoje prawa, a selektorzy gusta, ale czasem wypadałoby przepuścić inny rodzaj muzyki. Po drugie głośno nie znaczy dobrze. Właściwie było słychać tylko bum, bum, bum - jedyny kawałek rockowy jakoś przeszedł bez echa. Wyróżniał się moduł Leśnika (bardzo dobra aranżacja) oraz moduł, w którym autor chciał przedstawić jazdę lokomotywą (sorry, że nie znam autora). Nie znaczy to wcale, że reszta modków była słaba. Wręcz przeciwnie. Ale brakowało mi trochę jakiegoś zróżnicowania. Na uwagę zasługują ludzie z United Dancers, którzy pokazali, jak należy się bawić na party. Szaleli na parkiecie przez całe msx-compo. Ach! Dlaczego mnie bolało kolano ;))).

Następnie organizatorzy walczyli z rzutnikiem przed gfx-compo. Na bigscreenie, za którego robiły dwa zeszyte prześcieradła, widać było (ledwo) niebieskie tło i wesoło mrugający w rogu napis AV. Po kilku minutach zaczęły się więc okrzyki w stylu "skan, skan, animacja, animacja, zaje***, zaje***", co wywoływało ogólną wesołość i radość. W końcu pokazano pierwszą grafę. Wszyscy zaczęli przecierać oczy ze zdumienia.

Nie dlatego, że grafika była taka świetna, lecz dlatego że faktem stała się rzecz, której się obawiałem. Na tych prześcieradłach zupełnie nic nie było widać. A właściwie nić, to było widać (tzn. tę, z której utkano prześcieradło :)). Każda grafika to szarobure plamy i głosowanie przebiegało raczej na chybił-trafił. Wątpię, czy autorzy rozpoznali swoje prace. Jednym słowem - skandal.

Każdy już kiepsko widział demo i intro-compo (jak się okazało zupełnie bezpodstawnie, ale dlaczego to zaraz). Na crazydemo-compo amiganci wystawili jedną pracę i każdy na własne oczy mógł się przekonać, jaka tragedia będzie na normalnych compotach. Każdy więc próbował jakoś coś dostrzec na tej imitacji bigscreena (chociaż duża to była imitacja ;)).

W związku z tym, że do demo-compo zostało trochę czasu, każdy zajął się wiec czym tylko mógł. Najczęściej nawiązywało się nowe kontakty i odświeżało stare ;). Aha... Chłopaki z Altairu dalej nie skończyli dema, ale organizatorzy dali im czas do północy. W tym czasie puszczano dema amigowe. Było na co popatrzeć (jak ktoś miał siłę się wpatrywać w te prześcieradła). Koniec końców przyszedł czas na amidemo-compo. W tym czasie demo Altairu zostało ukończone i dostarczone do organizatorów. Powiem krótko: kolesie na Amigach odwalili kawał dobrej roboty, a demo grupy Floppy dostało rzęsiste brawa nawet od "kloniarzy". Z tego co wiem zajęło pierwsze miejsce. I słusznie :).

Ale ja i reszta pecetowców czekała na demo i intro-compo. I co? I nie doczekali się!!! Były tłumaczenia, że karta graficzna coś jest niekompatybilna z Vesą czy inne takie. Ale ludzie! Niech za organizację takiej imprezy bierze się ktoś, kto potrafi obsługiwać PC!!!. Intro-compo też się nie odbyło, bo "walił" się dźwięk. Fakt próbowano puścić jakieś intro. No cóż, cisza. Może tak ma być? Code:XXX, gfx:YYY, MSX:ZZZ! I tu "standing ovation" dla organizatorów. Porażka i skandal! Żal było Letta, który cały dzień kodował demko na compo.

Jakby się położył spać, lepiej by zrobił. W związku z tym prawie wszyscy "pecetowcy" cyknęli "se" zdjęcie i o drugiej pojechali do domu.

Czy na party nie było nic pozytywnego? Nie do końca. Jak zwykle nie zawiedli ludzie, bo to oni tworzą atmosferę party. Nawet amiganci nie czepiali się za bardzo, że jestem "kloniarzem" i mam kilka nowych amigowych kontaktów. Pecetowcy też pokazali, że friendship jeszcze nie umarł. Oczywiście nie ma mowy o jakimś cudownym pogodzeniu sceny, ale źle chyba nie jest ;). Należy też wspomnieć kilka słów o bufecie. Mimo że wyboru dużego nie było, to hamburgery i hot-dogi były o niebo lepsze od tych w masowych fastjadłodajniach typu "dwa łuki". Po prostu pycha. No i nie było za dużych kolejek :).

Co można powiedzieć o party, na którym mimo, że zorganizowano grilla, koncert kapeli metalowej, mangaroom, to skaszaniono totalnie organizację. Pomysł z połączeniem amigowego gfx-compo i msx-compo z pecetowym jest niby słuszny, ale nierealny, bo i tak każdy głosuje na swoich. Fatalny bigscreen i tylko trochę lepsze nagłośnienie. Zawalone przez organizatorów "pecetowe" composy. Po prostu klęska i tyle. Może amigowcy nie będą tacy brutalni, lecz z pecetowego punktu widzenia te party to totalna porażka organizacyjna. ■

Przemysław "Tiges" Ostrowski

PS. Stuffu też nie dało rady skopiować... Ech!

Zapraszamy na party:

Oto terminy kilku zagranicznych parties, na które - jeśli macie chęć i kasę - możecie się wybrać.

Jakie i kiedy?	Evoke 99; 20-22.08.99
Kontakt	http://kaoz.org/evoke/99 (evoke99@gmx.de)
Uwagi	Organiatorzy: black maiden, kaoz, kolor & tokyo dawn rec. Trzecia edycja party. Party-place w pobliżu granicy niemiecko-belgijskiej (lepiej nie kupujcie tam jajek itp :)).
Jakie i kiedy?	DreamHack '99; 4-7.11.1999
Kontakt	http://www.dreamhack.org (info@dreamhack.org)
Uwagi	największe szwedzkie party, będzie około 2000 ludzi!
Jakie i gdzie?	Dialogos99; 1-3.10.1999
Kontakt	http://www.dialogos.cc (dialogos@suburban.jena.thur.de)
Uwagi	Jena, Niemcy, wstęp 30 DM za najlepsze demo nagroda 1000 DM + rozmaity sprzęt (HDD, dopałki itp). Bogate party :)!
Jakie i kiedy?	Slach Party; 21-24.08.1999
Kontakt	http://www.mygale.org/~myke666 (myke666@mygale.org)
Uwagi	nowe party we Francji
Jakie i gdzie?	Rien Du Tout Party; ???
Kontakt	que.dal@rien.zz
Uwagi	party we Francji

Ps. Komentarze w "Uwagi" nie są moimi opiniami, a pochodzą od organizatorów. Nie biorę odpowiedzialności za podane tu dane, jak i ew. zmiany, które mogły w międzyczasie zajść. Zainteresowani powinni kontaktować się bezpośrednio z organizatorami.

Smuggler

Pomocna dłoń

I jak zawsze - część ogłoszeń na łamach CDA, wszystkie - na CD, w Extras/Pomocna Dłoń. A czemuż to tak? Bo jak zawsze jest więcej anonsów niż miejsca na stronach...

ACTION REACTION

•A.D.2044
Musisz wziąć papierosy (są w łóżku) potem zapalki, są za miską na stole. Kiedy to wykonałeś, wejdź do kibla i weź gazetę (jest za klopem); weź też żeton za butami. Potem musisz już tylko wziąć lusterko. Musisz się tak ustawić, żebyś mógł spojrzeć w górę, lusterko jest mało widoczne. Wyjdź z WC. Podejdź do drzwi z czujnikiem, zapal papierosa, użyj papierosa na czujniku. Kiedy wyjdzie zołza, pocałuj ją. Wyjdź z pokoju i użyj lusterka na laserze. Otwórz apteczkę i weź maskę tlenową. Idź tam, gdzie są skrzynie z gazem, otwórz lewą skrzynkę przy kratach i weź szpulkę nici. Następnie wejdź do przejścia. Jeżeli masz jeszcze jakieś kłopoty z tą grą, to skontaktuj się ze mną.
kamil@megamex.com.pl

•Ace Ventura, nr 6/99
Wejdź na platformę i naciśnij przycisk - uruchomi to peryskop. Zobaczysz ośmiornicę. Na dole jest czerwony przycisk. Jeśli czytałeś - w starej księdze jest napisane, że musisz wysłać sygnał (długi, krótki, długi). Naciśnij przycisk zgodnie z tą sekwencją - ośmiornica wpadnie do wody. Dopłyniesz bezpiecznie do Wulkanii, a później będziesz musiał skakać po wielorybich grzbietach. Marcin z Mrągowa

•Ace Ventura
Musisz zejść na dół pokładu, podejść do skrzynki, włożyć do niej klucz i pociągnąć za dźwignię. Potem musisz podejść wieloryba i klikać na niego tak długo, aż do ciebie podpłynie. Kliknij na przycisk, który znajduje się na jego głowie. Wejdź na górę do "żaka de mouke" i przebierz się za Nemo. Kiedy on ucieknie, podejdź do mapy i ją ułóż. Wskazówka: przesuwaj mapę zgodnie ze wskazówkami zegara, dodaj kawałek mapy, który znalazłeś, przykryj folią i zakreśl. Podejdź do sonaru i śledź wieloryba tak długo, aż dotrze do wulkanu. Wyjdź ze statku. Później czeka cię już tylko skakanie po wielorybach! kamil@megamex.com.pl

•Quake 2
Na najniższym poziomie Drilling Area będziesz musiał zniszczyć dwa bezpieczniki. Otworzy się wówczas przejście do korytarza prowadzącego w głąb. Przy pierwszym zakręcie w lewo odwróć się w prawo i strzel w ścianę. W pomieszczeniu, w którym znajduje się winda z napisem Exit, wskocz na skrzynie po prawej. Na samej górze spotka cię niespodzianka.
Lord Scorpiores

•TR 2 (6/99)
Żeby otworzyć bramę, trzeba pójść na balkon przez okno i daszki (na 3 piętrze). Żeby otworzyć bramę na 3 piętrze, trzeba nacisnąć przycisk w garażu motorówki. Tam (na 3 piętrze) pociągnij za dźwignię a otworzy ci ona drzwi do chwały. Musisz tam pójść przez dachy (z okna koło mostu). Pociągnij za dźwignię i masz to, co chciałaś.
Misiek

•Tomb Raider (6/99)
W pomieszczeniu z motorówką jest przycisk. Naciśnij go. Teraz wejdź na dach trzypiętrowego budynku. Widzisz tę szybę? Postrzelaj do niej. Wystrzel też równoległą szybę. Idź w lewo. Zabij psa. Wróć i wejdź w to rozbite okno. Po czerwonych firanach przeskocz na balkon, na którym był gangster. Poszukaj złotego klucza i weź go. Wróć do pomieszczenia z psem. Idź na koniec mostu. Pociągnij dźwignię. Otworzą się drzwi na balkonie. Wybij szybę na lewo od wejścia na most. Rozpędź się od końca parapetu i wskocz na firankę na równoległym budynku. Przeskocz do tych drzwi i pociągnij dźwignię. Wskocz do wody. Wypłyń do pokoju z motorówką. Użyj klucza na kłódce. Wsiadaj na motorówkę i wpłyń do otwartych drzwi. Spłyń przez wodospad i skręć w prawo na platformę z gangsterem i szczurem. Zabij ich. Użyj flarę. Widzisz dźwignię? Nie pociągaj jej. Wpłyń motorówką do śluzy (takie podwójne drzwi koło platformy). Widzisz na lewej ścianie dźwignię? Później będzie potrzebna. Wyjdź z motorówki i wpłyń na platformę. Pociągnij dźwignię w pokoju. Wejdź po drabinie na wyższą platformę. Wskocz do wody i pociągnij dźwignię. Teraz na motorówkę i płyń do wyjścia. Zatrzymaj się przy wyjściu. To już nie ten sam kanał. Po prawej stronie na platformie jest gangster. Dalej powinieneś już sobie dać radę.

•TR 2 - Venice
Na początku zabij wszystkich wrogów. Później wskocz do wody i przepłyń pod bramą (tam gdzie motorówka) i wyjdź na ląd. Jest tam miejsce na klucz i przycisk - wciśnij go. Teraz wróć do początku i wejdź do domku, z którego wyszli ostatni przeciwnicy. Kiedy naciśniesz przyciski, otworzy się dziura w suficie, na piętrze zrób tak samo, aż wejdziesz na samą górę. Gdy już tam będziesz, rozbij szybę i wejdź do wnętrza, zabij psa, ale na razie nie idź tam, skąd przyszedł, tylko wyjdź przez rozbite okno, naprzeciwko tego, przez które się tu dostałeś. Zabij gościa z pistoletami i skocz tam, gdzie upadł - zabierz klucz. Wróć tam, gdzie zaatakował pies. Przez komnatę dostaniesz się do przełącznika, który otwiera drzwiczki na zewnątrz. Wróć do pokoju i rozwal okno. Teraz możesz dostać się na markizy, po nich przeskocz do otwartych drzwiczek. Za nimi jest przycisk - przełącz go i wskocz do wody i popłyń do pomieszczenia z motorówką. Masz teraz klucz, którym otworzysz wrota. Basia Zajączkowska

•TR 2 (6/99)
Wejdź do tego trzypiętrowego domku, na samą górę. Zauważ, że gdy jesteś na dachu, to obok ciebie jest ściana, a w niej okno. Rozbij w nim szybę, używając pistoletów. teraz wejdź tam i zabij psa, następnie poszukaj jakiejś dźwigni czy przycisku do otwarcia drzwiczek na drugim budynku oraz klucza otwierającego bramę do motorówki (klucz jest na tym balkonie, gdzie zabiłeś wcześniej typka). Poszukaj teraz okna, przez które widać po drugiej stronie czerwony daszek. Jeżeli jest w nim szyba, rozwal ją i z małego rozbiegu przeskocz na drugą stronę, na ten daszek. Teraz skocz na następny i jeszcze jeden, aż do tych drzwiczek. Tam przesuniesz dźwignię i otworzy się brama. Teraz popłyń tam motorówką. Kamil Mataj

•Tomb Raider 2
Rozwal gościa z bejzbolem i jego psy, następnie przepłyń pod wodą do pomieszczenia z motorówką i naciśnij guzik znajdujący się po prawej stronie. Wróć się i wyjdź po drabinie na samą górę, przez okno dostaniesz się do środka budynku. Rozwal psa po lewej i naciśnij guzik znajdujący się na końcu mostku. Wróć do okna, przez które wszedłeś. Naprzeciwko jest drugie okno. Wejdź na parapet tego okna i skocz na czerwony daszek. Z niego skocz na balkon. Znajdziesz klucz. Skacz z powrotem i wejdź do pomieszczenia, z którego wyszedł zwierzak, po lewej jest okno, przez które wyskocz na daszek. Skacz, aż dotrzesz na balkon, wejdź do środka i pociągnij dźwignię. Teraz hop do wody, przepłyń do hangaru z motorówką. Kluczem otworzysz bramę. Michał Bieniek, Czechowice-Dziedzice

•MK4 (5/99)
W celu uzyskania nowych ubrań, wejdź do menu wyboru postaci. Następnie zaznacz któregoś z bohaterów, wciśnij i przytrzymaj na nim START, po czym wciśnij BL, DJ z S.

•LBA (5/99)
Uruchom grę pod DOSem (lub w sesji DOSa pod Windowsem) - powinno poskutkować. Adam Wyszyński, ul. Osiedlowa 7/54, 16-300 Augustów

•LBA 2 (5/99)
W pomieszczeniu, w którym rzekomo nie znajduje się nic ciekawego, znajdziesz (na samym końcu) b. ciekawą dźwignię :). Musisz w nią walnąć - wejdź na kamień, aby w nią trafić. Uważaj na nietoperze i ogniste kule! Następnie cofnij się do początku pomieszczenia, znajdziesz tam drabinę. Stań przed nią, podskocz i, gdy Twinsen będzie najwyżej, naciśnij strzałkę do przodu. Idź dalej, spotkasz przyjaciela i bez przeszkód wejdziesz do następnego pomieszczenia. Powodzenia! (będzie Ci potrzebne...).

•Dla Agnieszki Paproty (6/99)
W pomieszczeniu z wiatraczkiem zeskocz na sam dół i wtocz skrzynię na windę. Otworzą się drzwi, winda wjedzie na górę. Pomagając sobie skrzyniami, wróć na górę pomieszczenia i tocz skrzynię, aż spotkasz śpiącego gościa. Wyłudzi od Ciebie słoną sumkę... Później wróć do recepcjonisty poprzednią drogą lub skorzystaj z taśmy.

•Unreal (6/99)
Zejdź do pomieszczenia, do którego spadła platforma na linie. Idź w stronę schodów. Tuż przed nimi - po lewej stronie - jest szczelina w ścianie. Strzel w to miejsce.
Michał, Warszawa

•Magic Trainer Creator
Przeczytaj dokładnie instrukcję w Action Plusie i stosuj się do niej krok po kroku. To MUSI działać - czytelnicy nadsyłają swoje trainery, więc... Draco.

•Świrus
Te składniki to: wino (dostaniesz od Sołtysa), smalec (kup w sklepie), landrynki (też kup) i sproszkowany owoc dębu (użyj owocu na prasie u mechanika). BOOMY

•Commandos Mission Pack (demo).
*Nie alarmuj strażników. BOOMY
*Facet ucieka, ponieważ zostałeś zauważony lub narobiłeś hałasu (pistolet), wtedy ktoś alarmuje i generał ucieka, trzeba się do niego dostać niezauważenie - jest to możliwe, mnie się udało! Jeżeli ktoś cię zauważy poza murami (miasto) i ogłosi alarm, generał nie ucieknie. Jeżeli ktoś jednak cię zauważy za murami (tam gdzie generał), to ogłasza alarm i generał ucieka.

•Prisoner of Ice
Aby opróżnić szufladę, należy na nią kliknąć lewym klawiszem gryzonia (szuflada otworzy się), a na otwartej kliknąć prawym. Kiedy ukaże się wnętrze, klikaj kolejno po przedmiotach, aby je wziąć.
Kajtek111

•Prisoner of Ice
Po pierwsze nazisty nie można kopnąć stolkiem, tylko trzeba uderzyć go stolkiem. A po drugie wystarczy wziąć stolek i kliknąć na niego. kamil@megamex.com.pl

•Zrozpaczony gracz (CDA 06/99)
Mam podobną konfigurację jak ty (AMD K6 3D Now! na płycie Epox MVP3). Też spotkałam się z podobnym problemem. Przyczyn może być kilka. Płyty Super Socket 7 sprawiają problemy z obsługą AGP. Kiedyś miałam podobny problem. Karta AGP ruszyła pod W95 w 2D, ale w 3D się wieszała. Możesz zrobić 2 rzeczy. Odpalić dxdiag i sprawdzić, czy przejdzie testy video w trybie 3D (u mnie w tym momencie karta zdychała). Możesz też pożyczyć od kogoś kartę graficzną w wersji na PCI. Jeżeli pójdzie, to oznacza, że masz kłopot z obsługa AGP. Ponadto odwołaj się do instrukcji gry, a konkretnie do sekcji opisującej obsługiwane modele kart graficznych i ewentualne problemy.

•Podkręcenie Celerona
Sprawdź numer seryjny procesora, jeśli będzie on wyglądał tak: SL2WN - to zapomnij o podkręceniu, procesorów o tym numerze seryjnym prawie nie da się podkręcić :(. Jeśli jednak masz inny numer seryjny, to najpierw zaklej taśmą (termoodporną!!!) styk B21 (11 szeroki styk od prawej, po przeciwnej stronie względem wiatraka), następnie przestaw zworki i już. Pamiętaj jednak, że taki procesor szybko się nagrzewa, więc zaopatrz się w program chłodzący, np. Waterfall lub zamontuj drugi wiatraczek. JEDNAK UWAŻAJ, MIMO WSZYSTKO PROCESOR MOŻE SIE SPALIĆ!!! A ZA PODKRĘCANIE COFAJĄ GWARANCJĘ, a tak poza tym to jest to CHYBA nielegalne (mam rację?).

OD REDAKCJI: Nie bierzemy odpowiedzialności za wszelkie wynikłe z tej porady skutki...

•Karta Sound Blaster 128 PCI
Musisz zainstalować wszystkie drivery DOSowe, jeżeli to nie pomoże - iść do sklepu, kupić inną kartę :))) z tego co wiem te nowe SB nie są kompatybilne ze starymi... Po prostu windows only :((chociaż SB64PCI pod DOSem działa jako PRO).

•PC CHIPS z chipsetem BX
Niestety niczego nie zrobisz :(przynajmniej metodami konwencjonalnymi.

•Fast Tracker (v2.06)
Niestety nic się nie da zrobić, dopóki nie zmienisz karty dźwiękowej (upewnij się, że naprawdę wszystkiego już próbowałeś tzn. ustawienia karty systemie w win9x, drivery pod dosem itp.)

•Windows 98 i OPTI 931 16bit
Też miałem ten problem, wina leżała w instalkach win98, a dokładniej gdy zainstalowałem jedną z pierwszych wersji win98pl (nie spolszczony help!), to chodziło wszystko lux, niestety wersja win98 całkiem spolszczona kaszaniła się :(przy odgrywaniu dźwięku (zwłaszcza winamp); bardzo szybko wieszał mi się sprzęt. Tak samo nie mogłem zrobić CTRL+ALT+DEL, tylko "twardy" RESET. Z tego co widzę to potrzebne Ci inna instalka do win98. (Od redakcji: cztery poprzednie podpowiedzi są autorstwa czytelnika).

•Fallout 2
NavComp znajduje się w szafce na 3 piętrze w VAULT 13. Do Sierra Army Depot można dostać się jedynie po wykonaniu questa dla Orville Wrighta z New Reno. Jeśli chodzi o Hydroelectric... Sprawa jest

trudniejsza, należy iść do Vault City i pogadać z McClaure, on będzie pomagał nam w naprawieniu reaktora w GECKO, przy tym queście trzeba się trochę nabiegać pomiędzy Vault City a GECKO. ALEXANDRUS.
Inne informacje i wskazówki dotyczące FALLOUTa 2 prześlę po otrzymaniu maila na adres UST@friko6.onet.pl

• Fallout 2
Aby zdobyć Hydroelektryczny Regulator Magnetosfery dla reaktora w Gecko, musisz udać się w Vault City do gościa o nazwisku McClure, znajdziesz go w Budynku Rady Centralnej (Central Council). Stoi on przy komputerze. Zapytaj go o potrzebną część, a następnie idź, zgodnie z jego wskazówkami, do człowieka o imieniu Randal, którego znajdziesz w Biurze Udogodnień (Amenities Office). Otrzymasz od niego to czego szukasz. Powyższe osoby znajdziesz w części miasta zwanej Inner City.

MAM PROBLEM

• Baldur's Gate PL
Jestem w rozdziale 3. Wiem, że aby dostać się do rozdziału 4, muszę odnaleźć główną siedzibę bandytów. Od Elminstera dowiedziałem się, że bandyci grasują gdzieś na północnym-wschodzie. Zwiedziłem już prawie wszystkie tereny (doszedłem nawet do mostu prowadzącego do Wrót Baldura), ale głównej siedziby bandytów nie znalazłem. W recenzji tej gry w CDA 2/99 na stronie 30 znajduje się zdjęcie mapy świata, na której widać, że na północny-zachód od PELDVALE oraz na zachód od "POD POMOCNĄ DŁONIĄ" znajdują się jakieś tereny. Gdy znajduję się w PELDVALE i idę na północ (do granicy tegoż obszaru), żaden nowy teren nie chce się ujawnić. Gdy jestem "POD POMOCNĄ DŁONIĄ" i idę na zachód, dzieje się tak samo. Nie wiem, jak się do tych terenów dostać. Łukasz Szydlowski ze Świebodzic.

• Microsoft Word
Zainstalowałem Microsoft Office 97. Nie mogę napisać w programie polskich fontów (ł, ę, itp.) Naciśnięcie litery i Alt nic nie daje , natomiast naciśnięcie litery i Ctrl powoduje pojawienie się znaczka "1)". Help me. Łukasz z Zakopanego

• Legacy of Kain
Jak dojść do wyroczni Nosgoth? (co trzeba zrobić w jaskiniach). Snake z Bielska Bialej

• Myth 2 (demo)
Jak rozpocząć drugą misję? Czy udać się w lewo, czy w prawo, a może prosto? Jakub

• TR3 (Antarktyda 3 Level)
Początek misji - po znalezieniu klucza i naciśnięciu paru dźwigni jestem w pomieszczeniu z bramą i pięcioma przyciskami na krzyżach oznaczonych symbolami. W jaki sposób je nacisnąć, aby brama się otworzyła? Zrezygnowany Gracz

• Książe i Tchórz
Jestem w przyszłości, jak zdobyć czosnek?

Stojącej pod bramą kobiecie zaoferuj amulet, a przy pomocy zdobytego szalika zademonstruj swój stan sprzedawcy, który ze zrozumieniem wręczy ci czosnek.

• Książe i Tchórz
Dostępna cała mapa i przedmioty. Dziewczynę wepchnęłam już do dziury, którą poszerzyłam mieczem. Nie mogę jednak jej teraz wyciągnąć ze szczeliny, bo Książę jest za słaby. Co się z tym wiąże, nie mogę dać szczura grabarzowi z cmentarza. Jak mam ją wyciągnąć? Agata

Potrzebna będzie lina - taka, na ten przykład, jaką opasują się mnisi, którzy są "opaśli". Wróć do karczmy w mieście, użyj czaru z kartki na mnichu i szybko weź jego pas.

• Książę i Tchórz
W świątyni za pomocą homunkulusa rozszyfrowałem napis na ołtarzu. Co zrobić, by książę wypowiedział zaklęcie wywołujące bóstwo? Michał

A czy ustaliłeś tę ostatnią literę? Chyba nie, bo w innym wypadku zaklęcie powinno się samo zaktywizować.

• Hyper Snap
Jak z niego korzystać? Ralfi z Legnicy

Jej, zdefiniuj klawisz, którym chcesz ściągać screeny (w opcji hot-keys) i potem go naciskaj. :)

• The Neverhood
Spuściłem wodę z jeziora, zszedłem na dół. Jeździłem wózkiem. Jak przejść do Laboratorium? Vitim

• Neverhood
Jak przejść zagadkę z wodą (odpowiednia melodia). Robert Bardziński

Musisz napluć (wody) do rurek tak, by odtworzyły graną melodię - trzeba mieć po prostu dobry słuch :).

• Samochodówki
NFS1 - jak i gdzie wpisywać kody, aby działały? NFS 2 -jaki jest kod na czolg, International Rally Champioship - czy są jakieś kody, a jeśli tak, to jakie, podobne pytanie ma o Rally Championship, Sim City 2000 -mam wersję Network Edition i kody z poprzednich edycji nie chcą działać, co robić? Rafał Samborski

• Settlers 2 PL
Nie potrafię zbudować portu. Jak to zrobić? Ice z Rybnika.

• Police Quest: Swat 2
Terrorist, misja 8. Jak zmusić menedżera, by odtworzył taśmę? Max

• Knights&Merchants
Jak przejść 6 rundę? Andrzej

• X-Wing Alliance
Jak poruszać się w górę i w dół bez użycia joysticka. Han Solo z Chrzanowa

• Prince of Persia
Nie mogę dostać się na statek, który odpływa. Kiedy próbuję, nie mogę na niego wskoczyć lub wpadam do wody i się topię. Help me! Michał z Gdańska

• Space Quest 4
Jaki jest kod do Space Quest XII (jestem aktualnie w AQ I). BOOMY

• LBA 2
Mam rurkę do strzelania i horna, ide do Dino Fly i hornem go leczę, a on nadal gdera, że nie poleci, bo spadł i że musze go najpierw wyleczyć, Rath jest nadal uwięziony. Jak zdobyć jet-packa? Co robić? HAMMER

• Corsairs
Jak kupować i sprzedawać towary? Alien

• SHOGO: M.A.D.
*Misja - szkoła latania. Odwróciłem prąd powietrza w szybie i nie wiem, co mam dalej robić. Beniamin Grudzień
*Szkoła latania. Wskakuje do szybu A i zamiast powoli opadać na platformę, opadam a następnie wznoszę się i tak w kółko. Pomocy!

• Broken Sword
Jestem na etapie: mapa Paryża. Aktywne miejsca na niej to: kawiarnia i posterunek policji. Wszystkie dyspozycje wykonałem. Utknąłem w trójkącie: mapa, kawiarnia, posterunek policji. Co robić?

• Bermuda Syndrome
Jack Thompson wykonał wszystkie czynności na prawo od rozbitego samolotu (po uwolnieniu dziewczyny). Po tym jak nie mógł dostać się do okratowanej jaskini, poszedł z powrotem, potem na lewo od samolotu. Są tam dinozaury. Pierwszego "oszukałem" koziołkując J.T., ale następne nie dały się oszukać i zagryzły go. Jak przejść dalej, ew. dostać się do jaskini?

• King Quest VII
Na początku gry wróżka podchodzi do kamiennego posągu. Ma on trzy ruchome przyciski. Jaka kombinacja ich umożliwia dalsze granie? Marek Gumprecht

• Fallout 2
Gdzie mogę dostać zestaw ochronny, żeby móc wejść do kopalni w Broken Hills? Bernard Giziński

• Atlantis
Na wyspie odnalazłem królową i Hectora. Mam odwrócić uwagę żołnierzy pilnujących łodzi. Gdzie mam iść? Jacek z Radomia

• Podwójne kłopoty Buda Trackera
Gdzie należy iść w części 2?

• Hopkins FBI
Jak rozbroić bombę, która została podłożona przez rabusiów? Załamany Mateusz

Przy pomocy znalezionego przed chwilą (miejmy nadzieję) narzędzia (tęgoszczypy) tnij kolejne druty: żółty (dla daltonistów - środkowy), zielony (lewy) i czerwony (prawy).

• Hopkins FBI
Z biura FBI pojechałem do lasu, znalazłem linę leżącą na małej łodzi. Co robić dalej? Łukasz Kus

Zarzuć ją na wystający kawałek drewna po drugiej stronie rzeki. Kiedy znajdziesz się po drugiej stronie, weź w łapę pistolet z Inventory. Idź w lewo i kiedy tylko pojawi się facet w czerni (che, che), zrób mu parę dodatkowych otworów wentylacyjnych. Idź dalej w lewo. Dalej męcz się sam...

• MK4
Jak wybierać ciosy do Goro i Nooba Saibota i jak rzucać przedmiotami znajdującymi się na ziemi. Rajman z Lublina

Na część z Twych pytań była odpowiedź w 07/99 (na CD).

• FF7
*Gdzie dokładnie znaleźć w Final Fantasy VII Summon Materie ALEXANDER? Miała podobno być w północno-wschodniej części Wielkiego Lodowca, u jakiejś Snow Woman. Spędziłem na tym @#@ lodowcu chyba rok, obszedłem go całego tysiąc razy - NIE MOGĘ JEJ ZNALEŹĆ!!! Zaznaczam, że spotkałem już chyba ze sto Śnieżnych Kobiet, ale żadna nie miała tej Materii.

*Drugi problem: nie mogę znaleźć Chocobo klasy "Good". Według wskazówek od Chocobo Sage powinien być albo niedaleko Mideel albo na zachód od rodzinnego miasta Barreta, niedaleko Rocket Town. W obu tych miejscach trafiam tylko na Chocobo klasy "Great" albo jakieś nędzne "So-so" lub "Not bad". Wiem, że w ogóle istnieją Choco klasy Good, bo kiedyś jednego spotkałem. Niestety, niedługo potem musiałem zrobić hard reboot i Choco zniknął jak sen złoty. Czy trzeba koniecznie znaleźć takiego Choco, czy poprzez hodowlę i udział w wyścigach można podrasować któregoś z tych gorszych? Pytam, bo jak na razie zwycięstwa w wyścigach podnosiły tylko sportowa klasę kurczaków (A, B, C itd.). A nie ma chyba możliwości sprawdzić, jaka jest klasa Choco, kiedy jest już w stajni - Chole's Chocobo Inspection mówi tylko o klasie wyścigowej, literowej.

*Trzeci problem: jak wejść do Reaktora Podwodnego w Junon przed ostateczną rozgrywką z Sephirothem? Jest zamknięty! Dozgonna wdzięczność dla każdego, kto jest w stanie mi pomoc. Stefan

• Mam Pentium 200 MMX, VooDoo 2 z 8Mb Ramu i kartę grafiki 2Mb PCI. W grze Need for Speed 3 nie chcą działać kokpity nawet z wyłączoną opcją Wide Screen w menu Graphics. Co robić? HELP! Bobel bobiczek@polbox.com

• Po 15-20 min. od uruchomienia komputera kończy mi się muzyczka. Nie ma żadnych odgłosów i w ogóle nie można nic zrobić, co jest związane z muzyką. Co się zepsuło: karta muzyczna czy coś innego i jak temu zaradzić. Misiek

Objawy mogą wskazywać na przegrzewanie się karty. Sugerujemy przełożenie jej do innego slotu, najlepiej oddalonego od innych kart czy choćby postawienie przy komputerze wentylatora i skierowanie strumienia powietrza na tę kartę. Powinno pomóc.

• Unreal i Voodoo 3. Mam Voodoo 3 - 3000 AGP. Unreal po zainstalowaniu pyta się czy mam kartę 3D, a potem czy jest ona opatra na 3Dfx. Niestety po wybraniu opcji tak, gra nie uruchamia się. Czy jest na to rada? barfor@friko5.onet.pl

Wszystko wskazuje, że jest potrzebny patch na Voodoo3. Poszukamy i wrzucimy go na CD.

• Hopkins FBI
Nie wiem, co zrobić po tym, jak znajduje ciało w wannie Samanty. Ponoć trzeba zrobić koktajl Mołotowa i wrzucić go do kominka. Kurde, jakiego kominka? Szukam już cztery dni i nic. Gdzie on jest?

• Po niedawnej infekcji wirusa miałem do łatania cały system, ciągle jakiś plik uszkodzony itp. Teraz klops, nie mogę grać przez interek w Microsoft Game Zonie, bo komp twierdzi, że nie pozwala na to klasyfikator treści: "2. łagodne inwektywy" (sami rozumiecie, jak ma się dzieci to trzeba zakładać hasła...) i tu klops: moje hasło nie działa!!!! Mam je zapisane, więc pomyłka nie wchodzi w rachubę; coś musiało się uszkodzić (myślę, że to przez tego wirusa). POMOCY! "PIOTREX" ■

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) lub e-mailami z subjectem: Pomocna Dłoń. U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryk Kupię/Sprzedam/Zamienię koniecznie podaj swój pełny adres. Sam email lub numer telefonu tu nie wystarczy! W wypadku gier/programów należy dodatkowo zaznaczyć, że jest to ORYGINAŁ.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego, prowadzenia jakiejkolwiek działalności zarobkowej, sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące takie możliwości. Piratów będziemy publicznie demaskować i informować o nich policję.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

ICQ

Icq jest to bardzo popularny program ułatwiający porozumiewanie się w Internecie. Skrót ICQ powstał z trzech angielskich wyrazów "I seek You", gdy wymawiamy (po angielsku!) "ICQ", brzmi to bardzo podobnie. Teraz kilka słów, jak zdobyć ICQ99 (najnowsza wersja). Jest to program całkowicie darmowy, więc bez trudu można go ściągnąć przez Internet. Najlepiej do tego celu użyć portalu http://tucows.icm.edu.pl lub ze strony producenta - http://www.mirabilis.com.

ANDRZEJ "LOTHAR" TUNKIEL

Instalacja ICQ wymaga podłączenia do Internetu, więc jak już ściągniemy plik, to możemy od razu przystąpić do instalacji. Po uruchomieniu instalatora po kilku stronach tekstu zostaniemy poproszeni o podanie miejsca instalacji, niech to będzie C:\Program Files\ICQ, następnie pojawi się okno z pytaniem czy chcemy, aby instalator dodał skróty w menu start, zaznaczamy "Yes". Mamy teraz ważne pytanie, "czy używam wersji angielskiej Windowsa, czy jakiejś innej". Nieprawidłowe zaznaczenie tej opcji może spowodować nieprawidłowe działanie programu! Po chwili zacznie się instalacja. Po jej zakończeniu będziemy musieli wypełnić kilka tabelek ze swoimi danymi. Najważniejsza jest ksywa (nickname) oraz hasło - przyda się, gdy będziemy musieli jeszcze raz np. po formacie twardziela zainstalować ICQ na ten sam numer, ponieważ ona będzie wyświetlana u innych użytkowników. Resztę opcji można zmienić później. Nastąpi logowanie do sieci ICQ. Jest to proces dosyć krótki, ale gdyby po 30 sekundach nie nastąpiło połączenie, to należy zatrzymać wyszukiwanie, a następnie powtórzyć - aż do skutku. Po połączeniu powinniśmy dostać swój UIN# (Unique Internet Number - Unikatowy Numer Internetowy). Warto go sobie zapisać. Jesteśmy już w sieci ICQ! Będziemy informowani, gdy jakiś z naszych przyjaciół jest teraz w Internecie. Będziemy mogli wysyłać wiadomości, pliki, rozmawiać jak na IRC itp. Najlepiej od razu przełączyć się w tryb Zaawansowany (przycisk To Advanced), aby mieć dostęp do wszystkich opcji.

Aby móc dodać jakiegoś znajomego do naszej Listy kontaktowej, musimy kliknąć na Add Users (często widać tylko napis Add obok ikonki z lupką). Mamy tam 3 sposoby wyszukiwania:

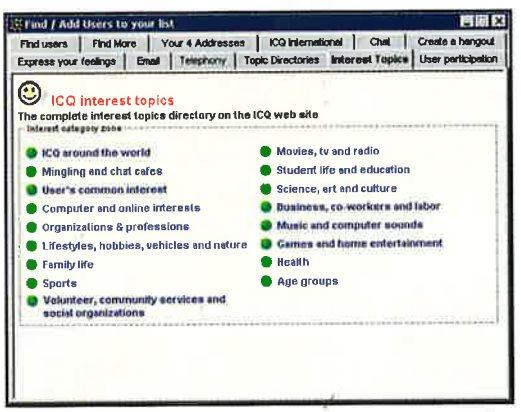
- przez UIN# - jest to najskuteczniejszy sposób wyszukiwania.

- Przez ksywę, imię lub nazwisko - niezbyt skuteczne, ponieważ większość osób nie wpisuje ani imienia, ani nazwiska.

- Przez E-Mail - dosyć skuteczne, ale często zmieniamy adresy z powodu dużej ilości spamu (listy z reklamami; nazwa "spam" pochodzi od szynki (to raczej mielonka - red.) bardzo niskiej jakości produkowanej w USA). Po przeprowadzeniu wyszukiwania zostanie wyświetlona lista osób. Aby którąś z nich dodać do naszej listy, wystarczy kliknąć na niej dwa razy lewym przyciskiem myszy.

Załóżmy, że znaleźliśmy kogoś za pomocą jednego z wyżej podanych sposobów i dodaliśmy go do naszej listy i właśnie jest w Internecie. Zostaniemy o tym poinformowani jakimś dźwiękiem. Możemy wysłać mu wiadomość. Wystarczy kliknąć lewym klawiszem myszy na jego ksywie i z menu, które się rozwinie wybrać messege. Pojawi się okno, w którym możemy skomponować tekst, który mamy zamiar wysłać. Możemy ustalić kolor czcionki oraz tła. Po napisaniu wiadomości klikamy "send" i już leci do naszego Qmpla.

Odbieranie wysłanych wiadomości jest równie proste: po sygnale informującym o przybyciu messega (tak popularnie mówi się na wiadomości) klikamy na żółtym liście i z menu wybieramy Receive.



Jednak taka rozmowa może być uciążliwa, przydałby się "Chat". Aby rozpocząć taką formę rozmowy, postępujemy tak samo jak przy wysyłaniu wiadomości, lecz z menu wybieramy Chat. W oknie, które się pojawi, wpisujemy powód, dla którego chcemy prowadzić rozmowę i klikamy Chat. Pojawi się wtedy okno rozmowy. Możemy wybrać, jak ma wyglądać nasz Chat: Ty piszesz w jednym oknie, a Twój rozmówca w drugim lub obaj piszecie w jednym oknie (sposób znany z IRC). Jeden i drugi system ma swoje wady i zalety. Pierwszy jest lepszy, gdy rozmowę prowadzą 2 lub 3 osoby, ponieważ wiadomości do nas już lecą w trakcie jej pisania, ale przy większej ilości rozmówców można się szybko pogubić. W takiej sytuacji najlepiej włączyć tryb taki jak na IRC. W Chacie jest bardzo przydatna opcja. Możemy wysłać do drugiej osoby głośny "BEEP BEEP" w celu zwrócenia na siebie uwagi. Aby wydać taki dźwięk, należy nacisnąć Ctrl-G.

W ICQ nie zabrakło także opcji wysyłania plików. Postępujemy tak samo jak przy wiadomościach i Chacie, tylko że wybieramy opcję File. Po kliknięciu pojawi się okno, w którym będziemy przeglądać dyski w celu wybrania pliku do transferu. Przesyłanie plików jest wyjątkowo szybkie, więc zawsze lepiej użyć ICQ niż zwykłego E-Maila.

Jedną z bardziej zaawansowanych opcji jest tzw. Random Chat. Jest to sposób znalezienia osób o podobnych zainteresowaniach. Musimy kliknąć na kwiatku i wybrać Random Chat. Jest tam kilka opcji, w których ustalamy swoje zainteresowania. Trzeba tam wybrać grupę zainteresowań, podać język, jakim się posługujemy, wiek i płeć. Oczywiście brak tych danych nic nie spowoduje, więc wystarczy wpisać wiek i jeżeli znamy jako tako angielski, można zacząć szukać partnera do rozmowy (zakładka "find"). Jest to bardzo ciekawy sposób nawiązywania znajomości. Mi osobiście udało się nawiązać kontakt z chłopakiem z Egiptu.

Teraz z zupełnie innej beczki. W ICQ jest opcja automatycznego sprawdzania E-Maila, wystarczy z menu głównego (jeden napis na cały przycisk ICQ + jakiś kot w tle, który się obraca po najechaniu na niego myszką) wybrać preferences i zakładkę E-Mail. Tam podajemy informacje dotyczące naszego konta i tego, jak często będzie ono sprawdzane.

Chyba udało mi się wszystko po trochu opisać. Ten tekst mówi tylko o części dostępnych możliwości, więc proponuję eksperymentować z innymi opcjami. ■

Multi QuAki

Barek, kowboje i Indianie to jedne z wielu zabaw, w których mogłeś stać się łowcą, ale i ofiarą. Tam kolega był szybszy, zręczniejszy - wygrywał. Teraz w czasach gdy dolina krzemowa to nie legenda :), każdy ma równe szanse...

WOJTEK "BLOOD" TARCZYŃSKI

Jako że do redakcji coraz częściej napływały listy formatu "zwyklego" i elektronicznego z zapytaniami: Jak zagrać w quaka po neciku? Gdzie zagrać? (O ile na to pierwsze pytanie postaram się udzielić odpowiedzi tutaj i teraz, to z kolei na drugie, odpowiedź znajdziesz za miesiąc w FPP zone na cover CD).
Nie marnując czasu i tak cennego papieru, zapraszam do lektury. I ostrzegam, że gracz w Q z kilkumiesięcznym stażem nie znajdzie tu nic ciekawego, co przyciągnęłoby jego uwagę. Tekst jest zasadniczo dla początkujących. Chociaż może się mylę...

QUAKE 2

Pomimo że już te 1,5 roczku ma i serwisy na necie z pod znaku gwoździa dwa, powoli zaczynają się przerzedzać, to i tak jak wyjdzie trzecia część trylogii (na razie ;), to w szkołach i biurach on będzie na "topie". A dlaczego się zapytacie? Na co ja odpowiem - bo nie wymaga akceleratora. Chociaż bez niego wygląda jak psu z gardła :), to i tak żądza sfragowania kolegi z księgowości jest ważniejsza niż "jakiś_tam_trzyDeeFiX". To tyle tytułem wstępu, przejdźmy do sedna. Rzecz pierwsza to zaopatrzenie się w patch 3.20, najlepiej w wersji full (z jakieś trzy miesiące temu był w kąciku FPP na cover CD) oraz parę mapek "nadobowiązkowych" - Fury, Arma5, Fusion, U2, Rage oraz zestaw "Dual" (wszystkie będzie można ściągnąć z naszej strony WWW/FPP zone, która już wkrótce tam zadebiutuje).
Następna sprawa to patch do CTFa, który można znaleźć na płycie "Q2" i oczywiście trzeba jeszcze z necika "zessać" nowszą wersje. Przydać się mogą jeszcze nowe skórki i modele (do ściągnięcia z niestety już nieuaktualnianej www.quake2.org.pl/ dział "skóry i "modele"). Po takiej odprawce można już przystąpić do gry. Aha... nie znasz map? Nie umiesz "Roket dżampa"? A więc teraz czeka cię trochę nauki. Jako że "demoskład" już nie funkcjonuje, polecam stronę www.quake2.nn.pl,na której mamy ładnie uporządkowany zbiór demek (jeśli nie wiesz jak je odpalić, zajrzyj do fpp zone na cd do działu !help), wśród których jedno pokazuje jak zdobyć bez "dżampa" "megasa" na q2dm1. Teraz wystarczy ściągnąć i oglądać, oglądać i jeszcze raz oglądać.

Tak... a teraz chcielibyśmy wreszcie grać i fragować na lewo i prawo... Ale oczywiście najpierw wciśniemy enter na takich ładnych napisach - player setup - i w miejscu gdzie napisane jest "player" wpiszemy swoją jedyną, niepowtarzalną ksywę... oczywiście blood odpada :). Guziczek niżej wybieramy pasujący nam model, a pod nim skórę. Na samym dole wybierz połączenie jakim operujesz. Teraz wypada wcisnąć "Join network server" w celu połączenia się z istniejącym serwerem lub "Start network server" w celu założenia własnego serwera. W wypadku tej drugiej opcji, wytłumaczę komendy (kolejno od góry):

INITIAL MAP - Wybierz mapę, na której zamierzasz wygrać :) ;

RULES - W jakim trybie chcesz grać. Deathmatch to jatka każdy na każdego, a w cooperative dzielicie się na drużyny;

TIME LIMIT - Limit czasowy;

FRAG LIMIT - Jak wyżej, tylko że limit "fragowy" (oczywiście można stosować obydwa naraz);

MAX PLAYERS - Do ilu graczy może grać na serwerze;

HOSTNAME - Nazwa twojej "gralni";

BEGIN - Tyle już razy zakładałem taki serwer, ale naprawdę ;) nie wiem, do czego służy ten guzik;

Oprócz tego podczas gry może się przydać polecenie (do wyklepania w konsoli, którą otwierasz tyldą): /kick nazwa_lamy - dzięki któremu pozbędziemy się nieproszonych gości. A jeśli grasz przez TP lub po prostu nie chce Ci się zakładać własnej "gralni", wystarczy wybrać pierwszą opcję i w Adress book wpisać adresy wybranych serwerów (które, jak już wspominałem, podam za miesiąc), a następnie wcisnąć escape i Refresh server list, by ukazała ci się oczekiwana lista czynnych serwerów.

Q3 TEST

Jako że zamieszczenie aktualnego testu na cover Cd byłoby złamaniem prawa, poczekamy na wersję oficjalną (już niedługo). Ale na wszelki wypadek podamy już "jak to się je", bo przecież sami możecie sobie ściągnąć to demko do własnego użytku (co jest dozwolone). A teraz nie będę lał wody i przejdę do sedna sprawy: a więc wszystkie czynności związane z połączeniem/założeniem serwera, zmiana skóry, ksywki wykonuje się prawie tak samo jak w q2; wystarczy tylko nadmienić, że jak na razie nie funkcjonuje tutaj coś na wzór adress book i teraz po wciśnięciu "join" wystarczy wpisać adres/ip, wcisnąć enter, odczekać chwilkę i zacząć test :). Po adresy serwerów odsyłam na strony o Q3 przedstawione w osobnej ramce.

I to by było wszystko. Dodam, że jak będzie duuuuuużo listów w tej sprawie, to może powstaną "Akszonowskie" serwery kwakowe... ■

Polecamy strony WWW:

[www.quake3arena.pl]
Strona zajmująca się nie tylko najnowszym dzieckiem Id, ale także jego przodkami. Codzienna przytłaczająca ilość niusów mówi sama za siebie, a do tego spory zbiór hostowanych stron, z których większość może konkurować z macierzystym serwisem. Ścisła czołówka - blood poleca :)

[www.q3arena.pl]
Następna w kolejce nie ustępująca oprawą graficzną i rzetelnością, jednak coraz częstszy zastój w newsach stawie ją na drugiej pozycji. Ftp (nie tylko stuf z gier), polecenia konsoli, klany, własny serwer q3 itp. - standard ale w bardzo dobrym wydaniu.

[fpp.plj.pl]
Coś w sam raz dla redaktora kącika o grach FPP - nie trzeba "biegać" po innych serwisach, tylko wystarczy usiąść, poczytać, a resztę czasu przeznaczyć na fragowanie... Oj nie ma tak łatwo :). A tak na serio - codzienne niusy to plus - ale brak życia, czegokolwiek w download (parę sekcji, mapy, skóry itp.) to duuuży minus :/. Ale co drugi dzień odwiedzić można.

[www.bluesnews.com]
Jeśli ktoś na świecie przynajmniej szepnie o jakimś nowym FPP, kilka minut później znajdziesz tutaj obszerną relację z tego zdarzenia :). Oczywiście z tym to trochę przesadziłem; ale wiadome jest, że autorzy żadnej gry 3D tego serwisu nie przegapią, a w razie czego po jakimś czasie dopiszą ją do archiwum ;)

[www.planetquake.com]
GIGAntyczne centrum gier spod znaku gwoździa... tony hostowanych stron... to nawet nie dziesiątki giga. To setki... Warte odwiedzenia, niestety ściąganie strony jest baaaardzo powolne, najlepiej zaglądać ok. 7-8 rano, gdy u nas mało kto korzysta z netu, a w USA kładą się dopiero spać :) - tzn. ludzie, nie kwakowcy.

Inne adresy:
(www.planetdoom.com)
(www.planetunreal.com)
(www.planetblood.com)
(3dshooters.strefa.com)

Podstawy

1. Poznaj najmniejszy szczegół mapy - gdzie jest broń, amunicja, apteczki itp.;
2. Rozpoznawaj dźwięki - wzięcia zbroi, "megasa" itp. będzie ci łatwiej zlokalizować przeciwnika;
3. Ważne - graj myszką!
4. Ćwicz, ćwicz i jeszcze raz ćwicz. Ja nie ćwiczyłem i widzisz, co wyrosło :)

Dyktando Sieciowe

Chrząszcz brzmi w... sieci!

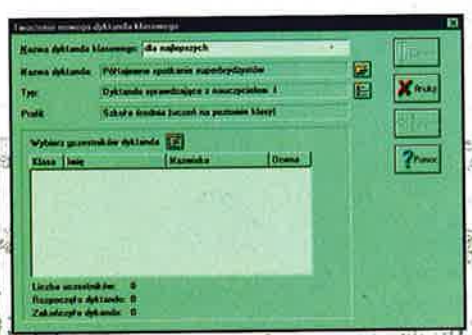
Jednym z bardziej "lubianych" działów języka polskiego jest bez dwóch zdań ortografia. Poza tymi nielicznymi, którzy dorastali ze słownikiem ortograficznym w kolysce, a ich ulubioną wieczorynką była "Dżungla reguł i wyjątków" rozciąga się bowiem morze zwykłych śmiertelników, dla których hasło "dyktando!" brzmi niemal tak samo złowieszczo, jak odczytanie wyroku śmierci. No, może nieco przesadzam, ale sam dobrze pamiętam, jakie żniwo zebrał pierwszy tego typu sprawdzian zaserwowany nam w szkole średniej - był to istny rekord w ilości ocen nazywanych popularnie pałami.

ALEKSANDER OLSZEWSKI

Fakt, że u osobników zafascynowanych komputerami (czyli ogólniej - przedmiotami ścisłymi) takie coś wydaje się normalne, ale nie zmienia to faktu, że przecież jakoś przez szkołę przejść trzeba. A to oznacza nieuchronną konieczność przynajmniej częściowego przyswojenia sobie niuansów naszego ojczystego języka. Tylko komu by się chciało ślęczeć nad książkami w takim wakacyjnym czasie, skoro zamiast tego można by miło spędzić czas przed ekranem naszego blaszanego ulubieńca? Na szczęście już od pewnego czasu można wejść w posiadanie programu o nazwie Dyktando, który jak sama nazwa wskazuje, może w dość przyjemny sposób przetestować naszą znajomość zasad gramatyki.

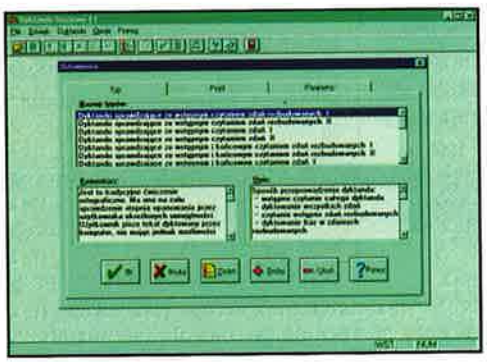
Program ten był już zresztą na naszych łamach opisywany (w grudniu roku 1996, czyli w czasach niemalże prehistorycznych), ale obecnie mamy do czynienia z wersją usieciowioną, czyli przystosowaną do pracy w sieciach komputerowych, na przykład w szkolnej pracowni informatycznej.
Aby dać wam pełen obraz sytuacji, postaram się po prostu omówić opcje dostępne przed i w trakcie pisania dyktanda. Na samym początku wypada oczywiście wybrać jedno z trzydziestu czterech przygotowanych przez producenta dyktand - można oczywiście stworzyć i swoje własne, ale do tego dotrzemy później. Zostały one podzielone na poszczególne etapy szkolenia (po kilka grup odpowiadających szkole podstawowej oraz średniej); dodano także kilka tekstów dla maniaków, napisanych specjalnie na Ogólnopolski Konkurs Ortograficzny "Dyktando". Wszystkie one zostały przygotowane przez specjalistów: te z materiałem ze szkół przez prof. dr hab. Edwarda Polańskiego oraz mgr Danutę Krzyżyk (zajmują się oni metodyką nauczania języka polskiego w Katedrze Dydaktyki Języka i Literatury Polskiej Uniwersytetu Śląskiego), a te dla pasjonatów poprawności przez prof. dr hab. Andrzeja Markowskiego. Wspólną ich cechą jest spora doza humoru - nie są to jakieś strzępki zdań, a całkiem interesujące historie, w dodatku bardzo często potraktowane z bardzo dużym przymrużeniem oka.

Sam tekst dyktanda to jednak dopiero połowa sukcesu - przecież w normalnych warunkach jest ono czytane przez nauczyciela (lub rodzica). Nie inaczej jest zresztą i w tym wypadku - do tekstów dołączone bowiem zostały wersje



mówione i to przez profesjonalnego lektora. W dodatku nie dość, że jego wypowiedzi nie można mieć absolutnie żadnych zastrzeżeń, to jeszcze równie profesjonalnie zrealizowano samo nagranie - jest ono po prostu najwyższej jakości!

Przed samym dyktandem trzeba wybrać biorących w nim udział uczniów, wczytać samo dyktando oraz określić kryteria oceniania, ale te dwie ostatnie czynności były niezbędne i w wersji jednostanowiskowej, a wybór piszących sprowadza się do paru kliknięć myszą! Wszystko odbywa się zgodnie z intuicją. Pomyślano nawet o dodawaniu spóźnialskich do już rozpoczętej pracy! To zresztą nie wszystko, bo program jest na tyle "inteligentny", że nawet "przypadkowe" wyłączenie prądu nie powoduje utraty pracy - można ją bez większych problemów kontynuować od miejsca, w którym została przerwana. Innym zabezpieczeniem przeciw wymówkami osób nieznających komputerów jest możliwość nieoceniania



występujących w pracy literówek. Wiadomo, jeśli człek się spieszy, a klawiaturą posługuje się raczej średnio, to o takie coś nietrudno. Ale jeśli nie wpływa to na ocenę, nie trzeba się tym zbytnio przejmować!

Sposób oceniania jest zresztą kolejną zaletą tego programu. Nie dość bowiem, że mamy do dyspozycji pokaźną liczbę systemów wzorcowych, opracowanych z wzięciem pod uwagę zarówno wieku piszących jak i ich umiejętności, to jeszcze można je w dowolny niemal sposób modyfikować! Dzięki temu wszyscy mogą być równie zadowoleni: zarówno nauczyciel, gdyż może dopasować przeprowadzany sprawdzian do własnych wymagań, jak i uczeń, który ma zapewnioną całkowitą bezstronność - program sam przecież liczy ocenę. Ta ostatnia może być zresztą podana od razu po zakończeniu pisania, odpada więc nerwowe oczekiwanie na ogłoszenie wyników.

Z ocenami i różnymi ich systemami związana jest jeszcze jedna interesująca funkcja programu - może on bowiem służyć nie tylko do testowania wiedzy na stopnie, ale i do jej utrwalania. Wystarczy wybrać tryb, w którym błędy poprawiane są na bieżąco (na przykład po skończeniu zdania) i nie wpisywać stopni do dziennika. Efekty takiego działania, zwłaszcza w szkole podstawowej, będą na pewno bardzo dobre - dzięki kolorowym wyróżnieniom i natychmiastowej korekcie w pamięci dziecka zostaje jedynie pisownia poprawna!

Taka wielość zastosowań, łatwość obsługi i nieograniczone wprost możliwości konfiguracji połączone z bardzo niskimi wymaganiami sprzętowymi powodują, że jest to program praktycznie idealny. Owszem, brak mu jakichś, ostatnio tak modnych, multimedialnych fajerwerków, ale przecież nie po to został on stworzony! Ma przecież pomagać w nauce tudzież testowaniu wiedzy o ortografii i interpunkcji, a w tej dziedzinie jest po prostu najlepszy - w każdym razie nie dotarł do nas jeszcze żaden program, który mógłby się z Dyktandem w tej dziedzinie równać.

Tyle można było powiedzieć o wersji zwykłej, a sieciowa dorzuca do tego jeszcze możność przeprowadzania sprawdzianów klasowych, automatycznego (a przy tym, dzięki systemowi kont i haseł, bezpiecznego) przechowywania wszystkich wyników, co umożliwia bardzo dokładne śledzenie wyników osiąganych przez poszczególnych uczniów, zachowując przy tym wszystkie zalety wersji "solowej" - łącznie z, w naszych warunkach chyba najważniejszymi, niskimi wymaganiami sprzętowymi. Zdaję sobie wprawdzie sprawę, że nawet one będą dla znacznej części szkół (zwłaszcza podstawowych) i tak za wysokie, ale przy obecnie samonakręcającej się spirali żądań odnośnie pamięci, procesorów czy systemów operacyjnych, należy je ocenić jako niezbędne minimum, przy którym taki pakiet ma sens.

Wszystko to sprawia, że trudno mi znaleźć jakiś powód, dla którego mianoby po ten program nie sięgnąć - jeśli tylko pozwala na to sprzęt. Po prostu polecam go wszystkim, którzy podobnego narzędzia kiedykolwiek potrzebowali - na pewno się na nim nie zawiodą! ■

INFO CD-ACTION

Producent:	Zip Soft s.c.
Dystrybutor:	Zip Soft s.c.
Internet:	http://www.zipsoft.com.pl
Wymagania:	386, 4MB RAM, CD-ROM, Win 3.1, 3.11, 95, 98 lub NT
Cena:	72,60 + dopłata do sieci

Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

Kawaii

ISSN: 1429-5894
INDEX: 339081

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME Cena: 4,99 zł

Każdy numer

dostajesz za darmo!

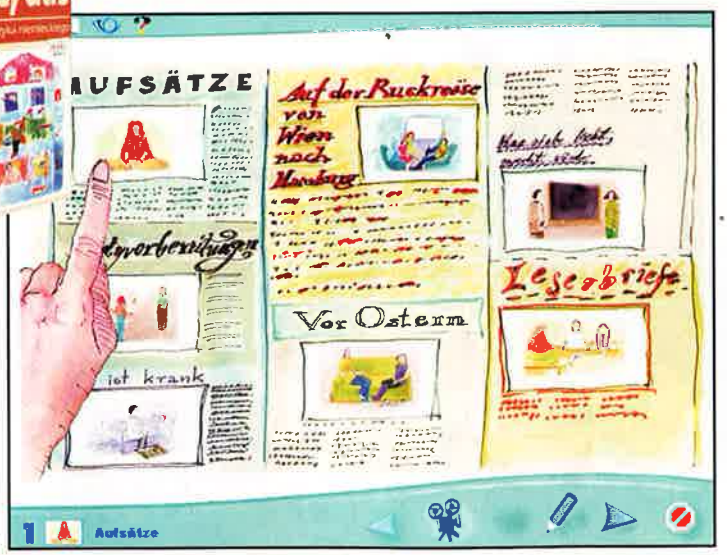
Płacisz tylko za styl życia!

Der, die, das

Mówimy po niemiecku

Działalność Wydawnictwa Szkolnego PWN koncentruje się na publikacjach dla szkół podstawowych, średnich, średnich zawodowych i policealnych. Są to podręczniki, książki pomocnicze, poradniki metodyczne, pomoce multimedialne, poradniki dla uczniów, rodziców i nauczycieli oraz słowniki. Do wydawnictwa należą również prawa autorskie serii podręczników "der, die, das". Wespół z wrocławskim wydawcą Vulcan Media, Wydawnictwa Szkolne PWN przygotowały i wydały nową pozycję wspomagającą i ułatwiającą naukę języka niemieckiego.

ANDRZEJ SITEK



"Der, die, das" jest tytułem multimedialnym kursem języka niemieckiego, który przeznaczony jest dla dzieci i młodzieży. Forma interaktywnego kursu, który podczas zabawy niezauważalnie wymusza koncentrację, uwagę i zrozumienie prezentowanego materiału, znakomicie ułatwia naukę i poprawia jej wyniki. Ponieważ odbiorcami programu są dzieci i młodzież, postarano się o interesujący, wesoły i kolorowy wystrój graficzny kursu. Barwne, często ręcznie rysowane ilustracje, prosta, czytelna struktura kursu, przejrzysta budowa tematyczna, ma ułatwić dzieciom pracę z aplikacją i sprawić, aby była ona jak najmniej nużąca. Już dawno dowiedziono, że niewymuszona nauka w formie zabawy, gier, łamigłówek i zadań logicznych, przynosi najczęściej znacznie więcej pożytku, niż tradycyjne metody dydaktyczne. Jednocześnie, opieka i kontrola nad zawartością merytoryczną programu, której podjęła się pani Magdalena Ptak (germanistka z wieloletnim doświadczeniem w pracy z dziećmi i młodzieżą) gwarantuje odpowiedni poziom aplikacji.

Program "der, die, das" dostępny jest na trzech poziomach zaawansowania i każdorazowo składa się z pięciu integralnych części, które ściśle ze sobą związane, pozwalają na łatwe, bezproblemowe przemieszczanie się między nimi.

Scenki - są to animowane narracje, w których zademonstrowano wykorzystanie podstawowego słownictwa i zwrotów związanych z przedstawianym tematem. Są więc to tradycyjne scenki dotyczące najczęściej spotykanych sytuacji (wizyta u znajomych, sklep itp.). Warto nadmienić, że dialogi można również wyświetlić w formie tekstowej, co pozwala dzieciom śledzić tok rozmowy. Po obejrzeniu materiału przedstawionego w scenkach, widz może wykazać się opanowaniem lekcji, uczestnicząc w wielu grach, które zbudowane są właśnie na podstawie wcześniej prezentowanych filmików. W programie zawarto w sumie trzynaście odmiennych gier. Niektóre są prostymi zabawami pamięciowymi, jak np. ta polegająca na połączeniu dwóch kart z palety kilkunastu. W jednej z gier należy samodzielnie skomponować plan lekcji i w zależności do dnia tygodnia i planu spakować tornister. W innych wymagane jest nieco więcej refleksu albo umiejętności kojarzenia. W każdym razie, gry stanowią wspaniałe uzupełnienie materiału lekcyjnego i właściwie szkoda, że nie ma ich więcej.

Kolejnym etapem nauki są ćwiczenia. W programie znajduje się ponad 200 różnorodnych ćwiczeń ilustrujących materiał leksykalny i gramatyczny zawarty w "Der, die, das". Ćwiczenia mają różnoraką formę. Ich rozwiązywanie będzie polegało niekiedy na wpisaniu brakujących liter lub słów, dobieraniu parami obrazków, wybieraniu właściwej odpowiedzi. W wypadku, gdy rozwiązanie zadania nastręcza jakieś problemy, można poznać sposób rozwiązania ćwiczenia klikając na ikonę pomocy. Dzięki takiej różnorodnej formie każdy temat zostaje przerobiony po wielokroć a urozmaicone podejście do zagadnienia, gwarantuje, że materiał lekcyjny zostanie opanowany.

Warto również dodać, że w każdej chwili możemy skorzystać z dokładnych wyczerpujących objaśnień i regulek dotyczących gramatyki. Do tego celu służy okienko: telegramy gramatyczne - gdzie można szybko znaleźć opis danego zagadnienia. Każdy temat został szczegółowo, wyczerpująco opisany i wzbogacony kilkunastoma przykładami, ułatwiającymi zrozumienie zagadnienia. Bardzo starano się, aby regulki były przede wszystkim zrozumiałe, tak więc przyswojenie ich nie powinno sprawić młodzieży problemów.

Ostatnim elementem programu jest słownik niemiecko-polski z nagraniami wymowy wszystkich występujących w programie niemieckich słów. Ponieważ słownik jest dostępny z każdego poziomu programu, odbiorca może w każdej chwili po niego sięgnąć i poznać niezrozumiałe słowo. Bardzo istotne jest również, że każdorazowo może wysłuchać właściwej wymowy danego zwrotu.

"der, die, das" to pozycja przygotowana z myślą o dzieciach i młodzieży. Ściśle zdefiniowany odbiorca sprawia w tym wypadku, że program rzeczywiście ułatwia naukę dzieciom w wieku szkolnym. Jasno, czytelnie i prosto wyłożone zawiłości gramatyki niemieckiej, ciekawe tematy lekcyjne i interesujący sposób prezentacji gwarantują odpowiedni skutek nauczania. Na tle konkurencyjnych prezentacji (np. "Profesor Klaus") "der, die, das" wypada bardzo dobrze i jest pozycją godną polecenia. ■

Program do testów udostępnił wrocławski EMPiK MEGASTORE

INFO CD-ACTION

Producent:	Wydawnictwo Szkolne PWN Vulcam Multimedia
Dystrybutor:	PWN i Vulcam Multimedia tel.(0-22) 6954560 i (0-71) 3609521
Internet:	http://www.vulcam.com.pl
Wymagania:	486 DX4 100 16 MB RAM, Windows 95, CD ROM 8x
Cena:	149 zł

Safari w krainie bitów

PC SHAREWARE

Headline Studio - Reklama w zasięgu ręki!

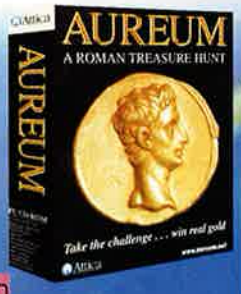
Terragen - Krajobrazy jak marzenie

Norton 2000 - czy jesteś przygotowany na nowe tysiąclecie?

MusicMatch Juke Box 4 - Szafa grająca i migająca lampkami

Aureum

W pogoni za rzymskim złotem



Aureum to wyjątkowy program. Z którego zaszufladkowaniem mieliśmy spore kłopoty. Z jednej strony jest to program wybitnie edukacyjny, zaś z drugiej ma w sobie dużo aspektów typowych raczej dla gry. W końcu po długich targach wewnątrzredakcyjnych Aureum wylądowało w dziale użytków, chociaż równie dobrze mogło pomiędzy recenzjami gier.

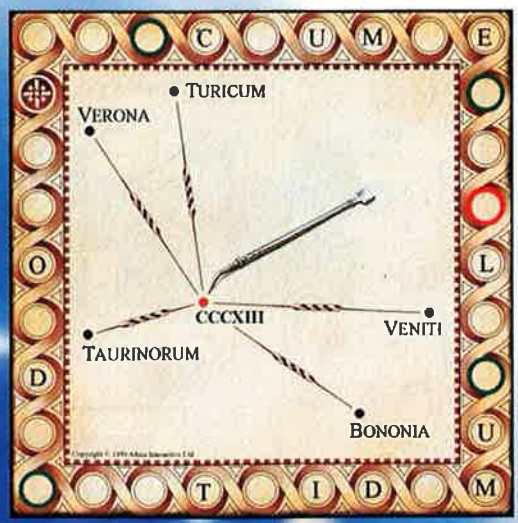
MACIEK JAKUBSKI & KINGA MRÓZ

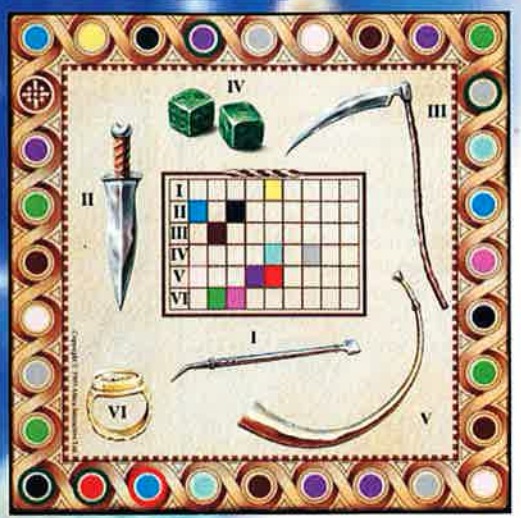
Twórcą Aureum jest firma Attica. Ma ona swoją siedzibę w stolicy angielskiego systemu edukacji, czyli w Oxfordzie. Jak łatwo się domyślić w związku z tym, zajmuje się przede wszystkim wydawaniem dzieł edukacyjnych przeznaczonych głównie dla studentów na całym Świecie. Na swoim koncie mają między innymi znakomite wydanie Encyklopedii Britannica. W kręgach edukacyjnych jest to na pewno znany i wysoko ceniony producent. Tym razem jednak Attica poszła w trochę innym kierunku i zafundowała nam program bardziej rozrywkowy. Nie mówię, że brakuje mu walorów edukacyjnych. Wprost przeciwnie. Jeżeli nie posiadasz olbrzymiej wiedzy o Rzymianach, to nawet nie dotykaj Aureum. Ewentualnie musisz mieć na półce Encyklopedię Britannica, bo właśnie ją autorzy polecają jako źródło wszelkich informacji potrzebnych do rozwiązywania zagadek w Aureum. Cwane podejście, ale opłaca się. A to ze względu na to, co można wygrać grając w Aureum. Któż z nas nie chciałby wygrać prawdziwych rzymskich złotych monet o wartości dwudziestu tysięcy funciaków? Dodajmy tylko, że impreza finałowa odbędzie się na malowniczej wyspie u wybrzeży słonecznej Italii. Tutaj jednak przygasimy trochę Wasz zapał, bowiem do zwycięstwa prowadzi długa i kręta droga.

Zasady Aureum przypominają trochę telewizyjny teleturniej. Polowanie na rzymski skarb składa się z dwóch faz. Pierwsza faza trwa od 15 marca '99 do 30 września 2000 roku. W tym czasie musisz zarejestrować się u producenta przez Internet (www.aureum.net) lub listownie. Następnie możesz przyłączyć się do gry i wysłać do Oxfordu prawidłową odpowiedź na pierwszy etap. W listopadzie przyszłego roku dziesięciu szczęśliwców weźmie udział w Wielkim Finale na włoskiej wysepce. Tam właśnie będą poszukiwać skarbu złożonego z rzymskich monet. Zwycięzca bierze wszystko, zatem do dzieła.

Oczywiście samo Aureum nie należy do prostych. Powiedzmy otwarcie: jest chole... znaczy bardzo trudne. Zanim jednak opowiemy na czym polega, należy się kilka słów wyjaśnienia. Według legendy na pewnej wysepce na Morzu Śródziemnym leży małe miasteczko. Ponad nim góruje wzniesienie, na którego szczycie znajduje się stara, bo pochodząca z czasów Imperium Rzymskiego willa. Legenda mówi, że ukryty jest w niej skarb. Wielu już przed Tobą próbowało go odnaleźć, ale bez rezultatu. Ty jednak jesteś wytrawnym łowcą skarbów i masz nadzieję odnaleźć ten skarb. Mogą w tym pomóc porozrzucane po willi mozaiki, które można układać niczym puzzle. Potrzebna będzie Ci tylko Twoja wiedza.

Wszystkich zagadek składających się na rozwiązanie jest czterdzieści. Podzielone są one na cztery tzw. lata. Każdy rok to dziesięć miesięcy według kalendarza rzymskiego. Owe zagadki rozwiązuje się po kolei, czyli aby móc wziąć się za mozaiki z roku drugiego, najpierw należy skończyć pierwszy. Pierwszy rok to zagadki można powiedzieć rebusowe (Alphabet), drugi zaś Map, gdzie znajdziesz pytania geograficzne. Dotyczą one oczywiście Imperium Rzymskiego. Przedostatni rok to różne dziwne zagadki (bitwy, daty urodzenia sławnych postaci, architektura etc.), a nazwany został Category. I wreszcie rok ostatni, czwarty, Calendary. Jest on w miarę prosty i polega na zapisaniu cyframi rzymskimi jakiegoś roku. Jeżeli znasz się na cyferkach rzymskich, to raczej małe piwo. Kiedy już przebrniesz przez te czterdzieści zadań, otrzymujesz odpowiedź, którą na dyskietce wysyłasz do producenta. Teraz pozostaje tylko czekać na wyniki.





Wszystko to pięknie wygląda w teorii, ale ciekawi nas, dla jakich maniaków jest skierowane Aureum? Bowiem poziom trudności jest wyśrubowany na przysłowiowego maxa. Wszystko co się tyczy Imperium Rzymskiego należy mieć w jednym paluszku, a jakby było tego mało, to naprawdę muszę ostrzec: układanie tych puzzli i rozwiązywanie rebusów to wyższa szkoła jazdy. Znając nawet nazwy przedmiotów czy postaci z rebusa ciężko to wszystko poskładać w sensowną całość. Wiemy, że dwadzieścia tysięcy funciaków piechotą nie chodzi i Attica na pewno chce, aby wygrał ktoś naprawdę najlepszy, ale bez przesady! Założymy się, że nie tylko my straciliśmy tyle nerwów, żeby przynajmniej część zagadek rozwiązać. Taaak, Aureum potrafi skutecznie zniechęcić każdego. Chociaż z drugiej strony, czy gra nie jest warta świeczki?

I na tym chyba zakończymy naszą przygodę z Aureum. O grafice i dźwięku nie ma co się zbytnio rozpisywać. Grafa jest całkiem sympatyczna. Ładna kolorystycznie z pewną ilością animacji w tonacji typowo rzymskiej. Podobnie dźwięk. Chyba ma za zadanie naśladować odgłosy starej, zrujnowanej willi. Gdzieś coś cyka, gdzieś coś szumi. W sumie przecież nie o wygląd czy dźwięk w Aureum chodzi. Nie wiemy, czy namawiać Was na kupno Aureum (zwłaszcza, że produkt nie został jeszcze spolszczony). Jeżeli pasjonujecie się Rzymianami, uwielbiacie bardzo trudne zagadki, a na dodatek macie ochotę wygrać dwadzieścia tysięcy funciaków, to proszę. Natomiast jeżeli wolicie coś lżejszego, to wydajcie forsę na klasyczne puzzle. ■

INFO CD-ACTION

Producent:	Attica
Dystrybutor:	Attica
Internet:	http://www.aureum.net
Wymagania:	P 90, 16 RAM, WiN 95/98, CDx4, karta muzyczna
Cena:	nieznana

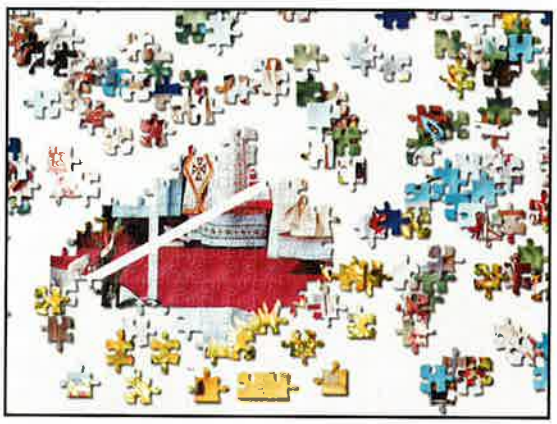
Drogi Papieża

Religijne puzzle

W chwili, gdy piszę niniejsze słowa, nasz kraj zaszczycony został wizytą Papieża. Tak to już niestety z mediami bywa, iż jeśli takiej klasy ważna osobistość pojawi się w kraju, natychmiast wszelakiej maści gazety rozpoczynają kampanię wydawania specjalnych dodatków, kolorowych wkładek drukowanych na niniejszą specjalną okoliczność, a w wieczornych wiadomościach, bez względu na rodzaj stacji wszystkie pozostałe tematy schodzą na plan dalszy i nieważny.

AGNIESZKA SIEJKA

Oczywiście nie mam nic przeciwko tego typu akcjom w mediach, jednak "drażni" mnie niewymownie gdy jakaś kolorowa gazetka (nie mylić z CD-Action) dla pań relacjonuje wizytę, wyliczając w malutkim tekście (większość stron zajmują zdjęcia) ile razy Papież kichnął, a ile się uśmiechnął. Temat z mojej strony rozwinięcia ani zakończenia miał nie będzie, a potrzebowałam tego typu wątków, aby przestawić Czytelnikom całkiem interesujący program - zabawę multimedialną zatytułowaną "Drogi Papieża". Na pudełku jak byk widnieje określenie "Rodzinna Gra Edukacyjna" i takiej formy rozrywki spodziewałam się, wprowadzając złotą płytkę do CD ROM'u. Pisane jednak było mi się zdziwić, gdyż z edukacją w prawdziwym tego słowa znaczeniu program ma niewiele wspólnego, chociaż pewna ilość naukowych treści jest w nim zawarta. Wspaniała jak się również okazało zabawa polega na układaniu klasycznych puzzli w doskonałym komputerowym wydaniu. Przedmiotami, które rozdrobniły się na kilkadziesiąt - kilkaset części, aby można było nad nimi poślęczeć kilka minut bądź godzin, są zdjęcia przedstawiające podróżnicze zamiłowania Papieża czyli fotografie z przeróżnych pielgrzymek Jana Pawła II. Wysokiej jakości fotografie "wszyto" w kod programu, który przerobił je na klasyczne puzzle zróżnicowane pod względem wielkości oraz ilości przypadającej na jedną fotografię. Do wyboru amator łamania głowy oraz oczu dostaje kilka fotografii do ułożenia charakteryzujących się różnym stopniem skomplikowania (np. duże widoczne, przestrzenie nieba) rozdrobnienia oraz wielkością. Zawarte w programie zróżnicowane układanki pozwolą z pewnością zasiąść do zabawy wszelkiej maści użytkownikowi, zaawansowanemu bądź raczkującemu w tego typie rozrywce, młodszemu (puzzle składające się z 24 elementów) lub nieco starszemu (700 elementów). Sam proces składania jest niezwykle klasyczny i gdyby nie ekran monitora można by było odnieść wrażenie, iż części układanki rozrzucone są na dywanie. Świadczy to oczywiście o realizmie, jaki zdołali uchwycić programiści, konstruując całą zabawę. Trudno się dziwić, wszak grafika stoi na bardzo wysokim poziomie i mimo swej pozornej prostoty oraz niewielkiemu skomplikowaniu, robi wrażenie i przyjemnie pieści oczy swym wyglądem. Cienie generowane przez poszczególne części układanki, przenoszenie puzzli kursorem z miejsca na miejsce oraz dźwięk towarzyszący dopasowywaniu elementów do siebie należą do cech, które nie pozwalają się oderwać od zabawy. Przygrywająca muzyczka podobnie jak prezencja interfejsu obsługi oraz grafika programu poprawia smak zabawy i tak już odpowiednio "przyprawiony" przez pozostałe elementy składające się na ogólny odbiór aplikacji.



Elementy edukacyjne, kryjące się w programie występują w postaci pytań poprzedzających każdą układankę dotyczących rozległego tematu religii, kościoła oraz przede wszystkim samej postaci Papieża. W zależności od ilości poprawnych odpowiedzi, odpowiednia część układanki będzie już skompletowana. W quizie zapomniano informować użytkownika, jak brzmi prawidłowa odpowiedź na pytanie w przypadku, gdy została wybrana niepoprawna. Brakowało mi także możliwości hurtowego przenoszenia poszczególnych części układanki z miejsca na miejsce i czasami może dojść do sytuacji, w której użytkownik zmuszony jest klikać w nieskończoność, aby kilkadziesiąt elementów przenieść z jednego miejsca na drugie. Opcje ujawniające się podczas układania po kliknięciu prawym klawiszem myszy występują w postaci rysunkowej i na pierwszy rzut oka ciężko jest zidentyfikować, do czego każda z nich służy. Stosując metodę prób i błędów można sobie układankę nieco "nadszarpnąć", rozsypać część ułożonych już elementów, a nawet wyjść bez możliwości powrotu do menu startowego.

Poza tymi niewielkimi niedociągnięciami program prezentuje się bardzo dobrze, a nawet celująco i jest w stanie zagwarantować wysokiej klasy rozrywkę całej rodzinie. Elementy wpływające w dużym stopniu na odbiór programu, takie jak: grafika, muzyka oraz sam proces układania puzzli przyczyniły się do stworzenia pełnowartościowego programu, który z pewnością sprawi wiele radości miłośnikom klasycznego, "dywanowego", układania puzzli. ■

INFO CD-ACTION

Producent:	Ganymede Technologies s.c.
Dystrybutor:	OTO NET / Media Lex
Internet:	nieznany
Wymagania:	P133, 16MB RAM, CDx4, Win 95/NT 4.0, DirectX 3.0
Cena:	49 zł

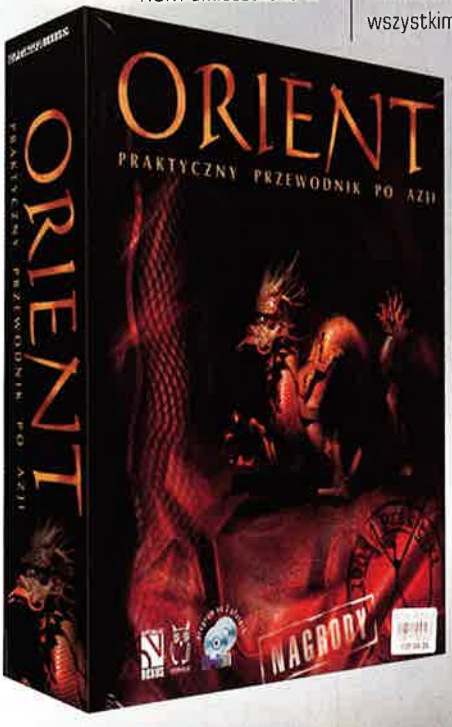
Orient-Praktyczny przewodnik po Azji

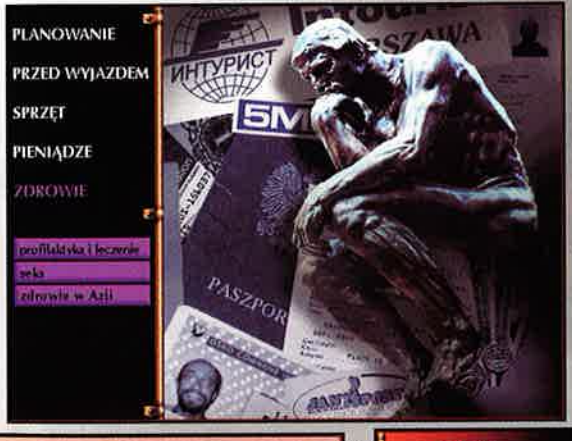
Aż do krawędzi świata

Kraje Wschodu ze swoją przebogatą, fascynującą kulturą, nimbem tajemniczości, mistycyzmu, słodką, niekiedy ostrą jak zapach przypraw egzotyką przyciągają z magnetyczną siłą i niemal każdy chciałby je kiedyś odwiedzić. To co obce, wydaje się niekiedy odrobinę groźne, na pewno niezrozumiałe, ale i niesamowicie ciekawe. Nasze wyobrażenia o Wschodzie, które powstały jedynie ze strzępów baśni z Tysiąca i Jednej Nocy oraz własnych myśli, pełne są wszystkiego, tylko nie prawdziwego Wschodu. Tę kurtynę, rąbek tajemnicy stara się uchylić nowy program wydany pod egidą Optimusa Nexusa.

ANDRZEJ SITEK

Orient - Praktyczny przewodnik po Azji" to program ze wszech miar wyjątkowy i jedyny w swoim rodzaju. Jego wartość naprawdę ciężko przełożyć na te kilkadziesiąt złotych w polskiej walucie. Dlaczego? Przede wszystkim dlatego, że jest to żywy, autentyczny zapis nakręcony podczas podróży Ediego Pyrka do Azji. Innymi słowy, oprócz przebogatego materiału tekstowego, który znajduje się w programie, umieszczono tu również autentyczny material filmowy, który w pewnym stopniu przypomina telewizyjny program Pieprz i Wanilia nieodżałowanego Tony Halika i Elżbiety Dzikowskiej (na obydwu płytach CD ROM umieszczono w sumie ponad 60 minut filmów). Nie chodzi tylko o autentyczne miejsca, które zostały zarejestrowane na taśmie video. Film dotyczy przede wszystkim najżywotniejszych, najważniejszych tematów, które koncentrują się na życiu i aspektach podróży w odległych krajach. Możemy więc zajrzeć z kamerą do pociągu, pędzącego bodajże przez Indzie i przekonać się, że praktyczne znaczenie określenia - wagon sypialniany ew. kuszetka, na Wchodzie - na pewno nie pokrywa się z naszymi wyobrażeniami. W innym filmie ujrzymy wygląd klasycznego hotelu i zajrzymy nawet „pod prysznic" oraz do szumnie i na wyrost zwanych - pokojów hotelowych . Jednocześnie narrator filmów, Pan Pyrka z humorem i swadą komentuje wszystkie najistotniejsze rzeczy.

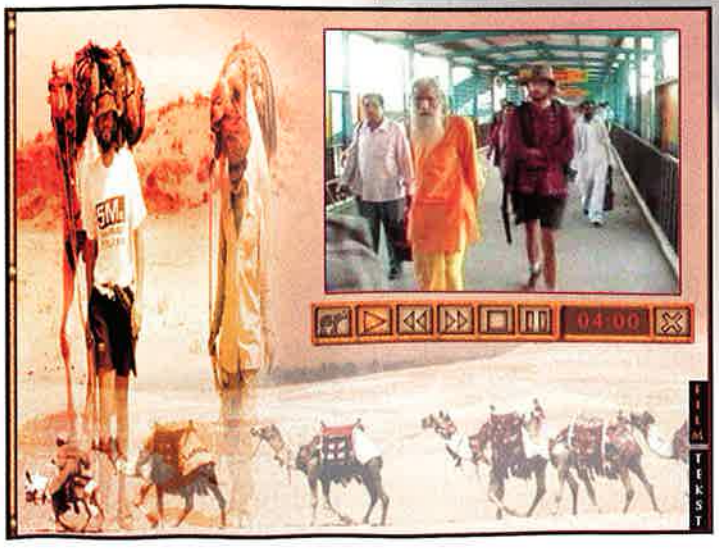




Zapewne wielu Czytelników odwiedziło kiedyś biura podróży i naoglądało się kolorowych, przesłodzonych folderów reklamowych, pełnych pań w topless i słonecznych plaż. W programie Orient nie starano się wyidealizować obrazu Wschodu. Znajdziemy tu oczywiście wspaniałe sceny, zdjęcia i teksty, ale są to zapisy z autentycznych, niereżyserowanych miejsc i zdarzeń. Ich piękno jest surowe i prawdziwe, a już na pewno nie wygładzone i lukrowane dla oka „zielonego" turysty.
Tak więc walor edukacyjny i informacyjny przepleciono z życiowymi, ważnymi poradami dotyczącymi podróżowania a także całą masą innych danych, które ułatwią nam przygotowanie podróż i przebywanie za granicą.

Zastanawiające jest, że Orient, program, który pretenduje jedynie do roli „praktycznego przewodnika", zarazem nim nie jest. Program ma w sobie cos z ducha Wschodu, który sączy się z każdej, kolejnej strony aplikacji. Mówiąc jeszcze inaczej, Orient obok zastosowania typowo praktycznego, jest też skokiem w inny wymiar, inny świat i naprawę nie wiem, co sprawia, że ma tak przemożną, intensywną atmosferę czegoś... nieokreślonego.

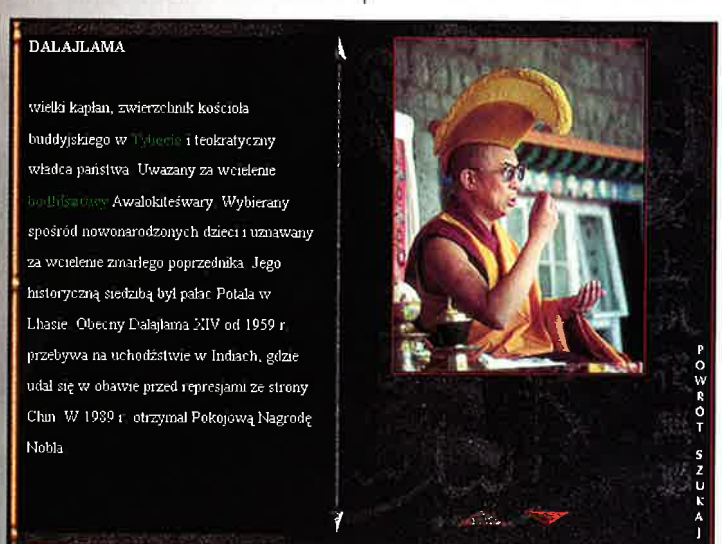
Na takie odczucia na pewno wpływ ma świetnie dobrany material tekstowy oraz fotograficzny, a przede wszystkim wspaniała oprawa graficzna oraz klimatyczna muzyka. Jednym zastrzeżeniem może być to, że rozdzielczość prezentacji to jedynie 640x480. W programie zamieszczono około 1600 zdjęć ukazujących nie tylko krajobrazy, zabytki czy mieszkańców



kontynentu, ale i plaże, najlepsze miejsca do trekkingu oraz widoki podwodne, zachęcające do odwiedzenia miejsc wymarzonych do nurkowania. Bogata baza filmowa i fotograficzna jest znakomitym tłem do mnóstwa informacji tekstowych (z których najistotniejsze i praktyczne informacje można wydrukować).

adresów na pewno się przyda). Zostaniemy także poinstruowani o konieczności należytego przygotowania organizmu (szczepienia), poznamy niebezpieczeństwa czyhające na ulicach azjatyckich miast oraz wśród tamtejszej flory i fauny.

Sam program podzielony jest na trzy zasadnicze części oraz logicznie pogrupowane podfoldery dotyczące określonych aspektów przygotowań i podróży. Odbiorca może więc przeanalizować zawartość działów: Przygotowania, Podróż, Na miejscu. Każdy z nich to przebogata baza informacji. Np. w dziale Przygotowania możemy zajrzeć do katalogu Pieniądze i przejrzeć interesujące dane dotyczące form pieniądza w poszczególnych krajach. Szczególnie ważną informacją jest szczegółowy wykaz możliwości zarobku za granicą (często z dokładnymi adresami i dodatkowymi poradami). Dzięki praktycznym informacjom (250 stron tekstu) dowiemy się, jak przygotować się do wyjazdu, gdzie zebrać niezbędne informacje (w tym internetowe), jakie koszty i formalności wiążą się z wyborem jednej z proponowanych tras do Azji (są tam nawet animacje tras). Dowiemy się nawet, jaki sprzęt fotograficzny wybrać, jaki nocleg czeka nas na miejscu (dokładny wykaz



Z porad praktycznych dobrze jest zapoznać się z danymi dotyczącymi uwarunkowań kulturalnych i religijnych, które na Wschodzie są często ważniejsze, niż prawo. Są więc to np. informacje dotyczące samodzielnego i bezpiecznego odwiedzania krajów islamskich przez kobiety, konieczności przestrzegania pewnych przykazań dotyczących świętych zwierząt, czy też specyfiki stroju lub zachowania. Dowiemy się też wielu ważnych rzeczy odnośnie pożywienia i napojów, środków odrzucających :) i halucynogennych, które w niektórych krajach i prowincjach są zalegalizowane. W programie zawarto nawet bardzo interesujące, nietypowe przepisy na potrawy z kuchni orientalnej.

Interfejs użytkownika jest bardzo wygodny w użyciu, a dane ściśle poszeregowane i łatwe do analizy. Warto dodać, że w programie umieszczono także ilustrowany zdjęciami, tematyczny słownik, zawierający ponad 300 haseł. Są to zagadnienia z zakresu architektury, religii, kultury, medycyny, obyczajów Wschodu. Każde zagadnienie traktowane jest jak oddzielny temat wymagający dokładnego, wyczerpującego objaśnienia z odnośnikami do innych terminów. Oznacza to, że np. hasło Religia rozwija się na trzy zasadnicze odłamy: Buddyzm, Hinduizm, Islam, a te z kolei na poszczególne hasła jak np.: Nirvana, Sutra, Mandala, Bodhgaja itd.

W programie tego typu nie mogło oczywiście zabraknąć mapy. Przewodnik zawiera zestaw map ukazujących również rozmieszczenie miejsc wartych odwiedzenia. Są to również mapy klimatyczne oraz stref czasowych, umożliwiające zaplanowanie najkorzystniejszego terminu podróży. Trzeba nadmienić, że mapki objaśniające i przybliżające poszczególne kraje kontynentu azjatyckiego zawierają każdorazowo takie informacje jak; stolica, powierzchnia, gęstość zaludnienia, język oficjalny, waluta, telefon kierunkowy.

Kolejnym elementem, wesołym akcentem programu są dwie zawarte w nim gry losowe. Jest to oczywiście symulacja podróży do Azji, w której uczestnik będzie musiał dostać się w najdalsze zakątki kontynentu. Nie jest to jednak łatwe zadanie, o czym każdy gracz przekona się bardzo szybko, bowiem nieznajomość kultury, języków i zwyczajów łatwo może spowodować katastrofę.

Na koniec mała niespodzianka, którą znajdziemy w pudełku z programem. Osoby, które zakupią oryginalną wersję Orientu, mogą również wziąć udział w łatwym konkursie i wygrać wyjątkowe nagrody. Główną, cenną nagrodą jest podróż do Pekinu dla dwóch osób koleją transsyberyjską (trasa prowadzi przez 8 stref czasowych, ponad 9290 km).

„Orient-Praktyczny przewodnik po Azji" stanowi udane połączenie bogatej bazy informacji praktycznych z biblioteką audiowizualną, przybliżającą egzotyczną kulturę kontynentu azjatyckiego. Świetne opracowanie merytoryczne wespół z profesjonalnych materiałem filmowym oraz zdjęciowym, odpowiednio zaaranżowanym w wygodnym w użyciu menu sprawia, iż Orient jest programem po prostu godnym polecenia. ■

Program do testowania udostępnił EMPIK MEGASTORE WROCŁAW

Kto zacz

Ed Pyrek - autor podwójnej książki pt.: „Nie wiem gdzie jestem. Dziennik podróży. Celem jest... Orient. Praktyczny przewodnik po Azji i nie tylko" stanowiącej uzupełnienie programu „Orient-praktyczny przewodnik po Azji", oraz inspirator muzyki wydanej na kasecie „Nie wiem gdzie jestem. Muzyczna ilustracja niezwykłego dziennika podróży".

INFO CD-ACTION

Producent:	Optimus Nexus
Dystrybutor:	Optimus SA tel. (0-18) 444-0-562
Internet:	http://www.nexus.optimus.com.pl
Wymagania:	486 16 MB RAM, Win 95 CD ROM 4x
Cena:	130 PLN

Biologia Komórki

Komórka bez tajemnic

Programy komputerowe do nauki języków obcych, matematyki, chemii i innych dziedzin stały się tak powszechne, że traktuje się jako kolejne, efektywne narzędzie wspomagające proces przyswajania wiedzy. Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, że medium, jakim jest komputer, umożliwia naukę czy też po prostu zapoznawanie się z tematem w znacznie bogatszej formie audiowizualnej. Jednocześnie odbiorca, uczestnik sesji bardzo często ma możliwość sprawdzić, utrwalić swój zasób wiedzy dzięki zadaniom i testom, o jakich nawet nie śniło się ludziom w czasach kredy i czarnej tablicy.

ANDRZEJ SITEK

W palecie programów edukacyjno-leksykalnych pojawiła się kolejna pozycja, tym razem dotycząca biologii a konkretniej biologii komórki. Aplikacja wydana przez Prószyńskiego i S-kę (firma, która jak widać nie ogranicza swojej działalności do wydawnictw książkowych i prasowych) a przygotowana przez pana Grzegorza Nalepę, uzyskała bardzo pozytywne oceny u dr Juliana Piotra Sawińskiego (Pełnomocnik Kuratora Oświaty ds. reformy programowej), dr Włodzimierza Wójcika (recenzent kwalifikujący środki dydaktyczne z biologii i ochrony środowiska dla Ministerstwa Edukacji Narodowej) oraz niezależnych pracowników uniwersyteckich na Uniwersytecie Warszawskim i Gdańskim.

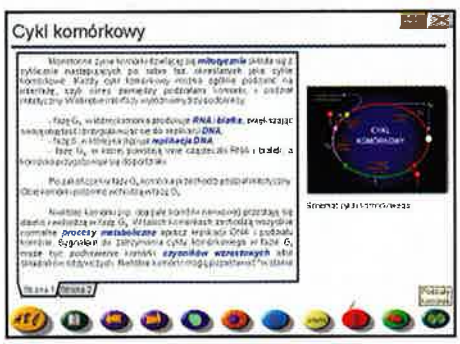
Odbiorcą programu mają być uczniowie IV klasy liceum ogólnokształcącego. Program zawiera podstawowe i poszerzone wiadomości z zakresu procesów życiowych komórki wraz z genetyką. Autor części merytorycznej zadbał o przedstawienie całości materiału szkolnego z klasy IV biologii. Omawiając poszczególne zagadnienia, postarano się również o definicje, rozwinięcie podstawowych terminów (z zakresu I i III klasy LO), dzięki czemu program jest kompletnym narzędziem nie wymagającym analizy innych źródeł (oczywiście na danym poziomie).

Jak stwierdził już dr hab. Grzegorz Węgrzyń, recenzent pracy, Biologia Komórki ma interesują, przejrzystą konstrukcję, ułatwiającą szybkie dotarcie do określonego zagadnienia. Właściwie praca z programem może odbywać się w dwóch trybach. Pierwszy: encyklopedyczny - ułatwia zwięzły, konkretny opis tematów i haseł oraz układ programu, pozwalający na swobodne poruszanie się po zawartym w nim materiale. Drugim może być normalny, systematyczny cykl nauki. W tym trybie możemy przejść po kolei wszystkie tematy każdego rozdziału. Jednocześnie nasuwa się tu pewna myśl. Wszechstronność przekazu komputerowego pozwala wykorzystać pewne możliwości, których w tradycyjnych formach nauki trudno wymagać. Chodzi po prostu o wspomnianą na wstępie ewentualność wykorzystania programu do zweryfikowania, utrwalenia wiedzy. Szkoda po prostu, że w tym akurat programie nie zawarto choćby kilku testów.

Niezależnie od zagadnienia, które aktualnie jest analizowane przez odbiorcę, na belce menu w dolnej części pulpitu programu znajdują się skróty umożliwiające szybkie przejście do innych tematów. Są to np. Budowa komórki, Związki chemiczne komórki, Błony biologiczne, Od DNA do białka, Chromatyna i chromosomy, Produkcja energii, Podział komórek. Wymienione, poszczególne działy podzielone są z kolei na tematy i zagadnienia, np. w wypadku Budowy komórki jest ich dwadzieścia (m.in. jądro komórkowe, otoczka jądrowa, aparat Golkiego, itd.) Użytkownik może jednocześnie zajrzeć do katalogu filmów (w sumie 23 animacje komentowane przez lektora), w którym zobrazowano najważniejsze procesy (np. replikacje białek). Zagadnienia wzbogacone materiałem filmowym posiadają zresztą specyficzny symbol, który sygnalizuje taką możliwość. Komentarz lektora, który dokładnie opisuje etapy danego procesu, gwarantuje, że zagadnienie zostanie zrozumiane. Dodatkowo użytkownik ma możliwość skorzystania z przypisów i definicji, które są dostępne na ekranie z animacją.

Innym bardzo dobrym pomysłem zrealizowanym w programie jest możliwość zapoznania się, obejrzenia przestrzennych modeli cząsteczek (kiedy pokazałem program znajomej studentce drugiego roku farmacji właśnie te animacje szczególnie ją zainteresowały). Trójwymiarowe modele (np. DNA, Prion, NAD, ATP) można dowolnie obracać, skomplikowane modele można także rozkładać na 'części pierwsze". Warto w tym miejscu zwrócić uwagę, że dzięki specjalnemu programowi RASMOL każda pełnoekranowa grafika, zdjęcie lub plansza początkowa animacji może zawierać liczne "aktywne obszary", po zaznaczeniu których (kursorem myszy) wywoływany jest opis ze słownika. W sumie program zawiera ponad 170 plansz. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że wspomniane dane i informacje można bez problemu wydrukować. W wypadku modeli cząsteczek można także eksportować obraz do pliku graficznego (BMP, GIF, EPSF, PPM, RAST). Listę możliwości programu wzbogaca także słownik, w którym znajdują się trudniejsze określenia, nazwy własne itd. użyte w programie. Słownik jest oczywiście alfabetyczny, a dzięki opcji szukaj znalezienie definicji nie nastręcza żadnych problemów.

Możliwości aplikacji w zakresie zawartości jak i prezentacji nie jest w tej chwili pełna. Komentarz ich wymagałby jednak jeszcze głębszej analizy tej struktury, co nie jest celem niniejszego tekstu. Należy jednak wyraźnie zaznaczyć, że program Biologia Komórki jest w pełni wartościowym, godnym zainteresowania narzędziem znacznie ułatwiającym naukę. Być może ostatnim argumentem będzie również zbliżona w wydźwięku opinia miesięcznika Wiedza i Życie. Specjalistyczny, konkretny program zalecany przez Ministra Edukacji Narodowej nie potrzebuje zresztą dodatkowej rekomendacji. Bez wątpienia jest to aplikacja zasługująca na najwyższą uwagę. ■



INFO CD-ACTION

Producent: Anima
Dystrybutor: Prószyński i S-ka
Internet: http://www.proszynski.com.pl
Wymagania: P100, 16 MB RAM, SVGA, Win 95/98, Win NT
Cena: niezmana

Riva TNT2

Dwójki na start

No i stało się. Właśnie czytacie pierwszy w historii CD-Action test porównawczy. Jak przystało na pismo dla graczy, na początek postanowiliśmy wypróbować sprzęt, który w chwili obecnej jest dla Was najważniejszy - akceleratory 3D. I to nie byle jakie, ale długo oczekiwane z układami nVidia Riva TNT2 i TNT2 Ultra. Porównanie siedmiu kart dostępnych na polskim rynku powinno pomóc Wam w wyborze tej najbardziej odpowiedniej dla Was.

ŁUKASZ NOWAK

Nieco zwlekaliśmy z opublikowaniem testu kart na TNT2, ale to tylko dlatego, żeby zebrać ich więcej i porównać ze sobą. W szranki stanęły produkty firm: Creative, Diamond, Asus, A-Open i Equinox. Jak widać, na tej liście znajdują się zarówno wytwórcy renomowani, którzy od lat prowadzą w wyścigu technologicznym, jak i aspiranci, którzy starają się zachęcić użytkownika niską ceną, oferując w zamian produkty bardzo dobrej klasy. Przetestowane akceleratory zawierają wszystkie wersje kart z kością TNT2 dostępne w sprzedaży. Dotyczy to zarówno rodzaju układu (Ultra i zwykły) oraz rozmiaru i typu pamięci (16 lub 32 MB, SDRAM lub SGRAM). Dzięki temu można łatwo dostrzec różnice rysujące się pomiędzy nimi.

Należy tutaj wspomnieć o samym układzie. Sprzedawany jest on w dwóch wersjach: zwykłej i Ultra. Różnią się one od siebie częstotliwością taktowania. Pierwsza pracuje przy 125 MHz oraz z pamięcią taktowaną 150 MHz, druga - odpowiednio 150 i 183 MHz. Ta różnica ma kolosalny wpływ na wydajność, co wydatnie pokazały testy, ale niestety także na cenę. Poza tym, obie wersje są identyczne. Z nowości, które dodano w drugiej odsłonie kości TNT, przede wszystkim rzuca się w oczy anizotropiczne filtrowanie tekstur, które daje jeszcze lepsze efekty niż dotychczas stosowane dwu i trójliniowe. Poza tym poprawiono także jakość pozostałych funkcji. Oczywiście TNT2 potrafi renderować 32 bitowy obraz z pełnym, 32 bitowym Z-buforem. Współpracuje z magistralą AGP2x lub AGP4x, co daje duże, potencjalne możliwości rozbudowy. Większość producentów sprzedaje swoje karty z 16 lub 32 MB pamięci SDRAM. Jedynie Asus wykorzystał kości SGRAM, które pomimo że są teoretycznie sporo szybsze, nie wpłynęły znacznie na wzrost prędkości. Dzięki tak pokaźnym rozmiarom pamięci możliwe jest uruchamianie gier w rozdzielczościach sięgających 2048x1536. Testowane karty posiadały wbudowany układ RAMDAC taktowany zegarem 250 lub 300 MHz, co pozwala osiągnąć bardzo stabilny obraz i wysokie częstotliwości odświeżania.

W przypadku kart graficznych bardzo istotne jest oprogramowanie. Oto nVidia standardowo dostarcza do swojego układu sterowniki OpenGL i Direct3D, dzięki czemu praktycznie każda gra będzie obsługiwana przez nowe karty. Natomiast co do obsługi rozmaitych funkcji, producenci akceleratorów mają już wolną rękę. I tutaj ujawnia się różnica pomiędzy markowymi, a tanimi produktami. Mniej kosztowne karty są zazwyczaj wyposażone jedynie w proste panele sterowania, które nie oferują zbyt wielu opcji. Natomiast porządne firmy dostarczają bardzo rozbudowane programy konfiguracyjne. Przy ich pomocy można nie tylko dokładnie zdefiniować parametry wyświetlanego obrazu, ale także tak dobrać opcje, żeby uzyskać największą wydajność. Czasami może to dać nawet kilkunastoprocentowy jej wzrost. Osobną sprawą jest "podkręcanie" karty. Jedynie dwóch producentów zdecydowało się dołączać odpowiednie programy do swoich akceleratorów: Creative i Asus. Pierwszy umożliwia tylko zmianę częstotliwości taktowania pamięci, co nie ma zbyt dużego wpływy na wydajność (nie więcej niż 0,5 fps). Natomiast program AsusTweak pozwala także podkręcić procesor. I to daje już znaczące rezultaty - nawet 10 fps. Należy przy tym pamiętać o zapewnieniu dobrego chłodzenia i o skracaniu życia karty.

Sprostowanie

W poprzednim numerze w artykule o Voodoo3 wkradł się błąd. Kartę Voodoo3 2000 dostarczyła firma:
Tornado 2000
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01
www.tornado.com.pl
Za pomyłkę przepraszamy

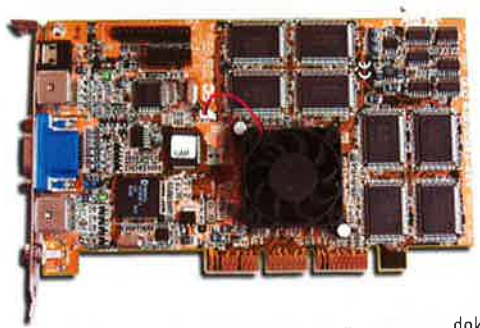
Na koniec trochę o wynikach TNT2 w porównaniu z innymi układami. Ze smutkiem muszę stwierdzić, że Voodoo3 jest szybsze. I to nawet w wersji 2000. Spowodowane jest to zapewne różnicami w częstotliwościach taktowania (TNT2 - 125 MHz, TNT2 Ultra - 150 MHz, V3 2000 - 144 MHz, V3 3500 - 166 MHz, V3 3500 - 183 MHz). Najszybsze są wersje Ultra. Jednak osobiście wciąż wybrałbym TNT2, przede wszystkim ze względu na 32 bitowy rendering oraz według mnie o wiele lepszą jakość wyświetlanej grafiki. A poza tym TNT2 współpracuje z 32 MB pamięci, co ma wpływ na szybkość w najwyższych rozdzielczościach. W 1024x768 różnice zaczynają się zacierać, a momentami TNT2 jest nawet szybsza.

Nie należy także zapomnieć o "alternatywnych" układach. ATI Rage 128, S3 Savage4 Pro czy mający się niedługo ukazać Matrox G400 są co prawda nieco (choć wcale nie tak dużo) wolniejsze, ale za to biją na głowę karty nVidia i 3dfx ceną. A to ma na polskim rynku duże znaczenie. Jeśli jednak pieniądze nie grają dla Ciebie roli, a liczy się przede wszystkim wydajność, powinieneś wybrać pomiędzy Voodoo3 i TNT2. Mam nadzieję, że ten artykuł Ci choć o drobinę pomoże. ■

Asus AGP-V3800TVR Deluxe

Ta karta jest klasą sama dla siebie. Asus jako jedyny stosuje pamięci SGRAM, co przy szybkich procesorach może spowodować znaczny wzrost wydajności. Co prawda w testach jedynie tryby OpenGL okazały się znacznie szybsze od konkurencji, ale różnice w Direct3D są raczej niezauważalne.

Podstawową zaletą Asusa w wersji Deluxe jest wyposażenie. Poza kością TNT2 Ultra i 32 MB pamięci, użytkownik otrzymuje w komplecie całą masę dodatkowych funkcji. Przede wszystkim rzucają się w oczy wyjścia i wejścia wideo. Pierwsze służy oczywiście do wyświetlania obrazu na ekranie telewizora, a drugie do przechwytywania sekwencji na twardy dysk. Wraz z dostarczonym oprogramowaniem może to posłużyć do prostego montażu filmów wideo. Również unikatową sprawą są dostarczone okulary stereoskopowe. Karta sprzętowo generuje odpowiedni obraz, dzięki temu wszystkie gry działające w Direct3D będą w stanie wykorzystać ten wspaniały, trójwymiarowy efekt. Również najwyższą ocenę należy wystawić sterownikom Asusa. Potrafią one zrobić dokładnie wszystko, co można sobie tylko wymarzyć: od dokładnej korekcji kolorów, aż po podkręcanie procesora i pamięci karty.



Oprogramowanie Asusa jest zdecydowanie najlepsze spośród całej stawki. A, wspomnę jeszcze o pełnych wersjach gier Turok 2 i XG2.
Za perfekcyjne przygotowanie, wysoką wydajność i niezwykle bogate wyposażenie przyznajemy tej karcie nasz redakcyjny znak jakości. ■

Asus AGP-V3800TVR Deluxe

Dane techniczne:
Układ: Riva TNT2 Ultra
Pamięć: 32 MB SGRAM
Magistrala: AGP2x
Częstotliwość GPU/RAM: 150/183 MHz

Plusy:
- wysoka wydajność
- bogate wyposażenie i świetne sterowniki

Minusy:
- wysoka cena

Testy wykonano na:
PII 333 MHz, 64 MB, Intel BX

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościuszkowska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00

Internet:
www.ab.pl
www.asus.com

Cena:
1300 zł

Asus AGP-V3800 32 MB

Druga spośród testowanych kart firmy Asus jest modelem nieco uboższym. Przede wszystkim opiera się na kości TNT2 (nie Ultra), co wyraźnie odbija się w osiągach. Redukcji poddane zostały także inne dodatkowe funkcje. Zniknęły wyjścia i wejścia wideo oraz możliwość podłączenia stereoskopowych okularów. Ta ostatnia jest dostępna w postaci osobnej karty "upgrade", za którą trzeba jednak dodatkowo zapłacić. Bez zmian pozostał rozmiar i typ pamięci - 32 MB SGRAM.

Również identyczne jak w przypadku wersji Deluxe jest dostarczone oprogramowanie. Rewelacyjne wręcz sterowniki pozwalają dowolnie zmieniać częstotliwość odświeżania (do 240 Hz) oraz taktowanie zegara karty i pamięci. Należy przy tym uważać, gdyż Asus nie wprowadził żadnych ograniczeń.

Wszystkie parametry można regulować dowolnie w pełnym zakresie. Dla doświadczonego użytkownika jest to raj na Ziemi, jednak trzeba pamiętać, żeby nie przegrzać karty i nie przeciążyć monitora. Na przykład bez problemu można tak podkręcić układ, że zamienia się on w wersję Ultra. Przy zapewnieniu bardzo dobrego chłodzenia można nawet kilkanaście minut pograć przy takich ustawieniach :) W komplecie znalazły się także pełne wersje gier Turok 2 i XG2, a także programowy odtwarzać filmów MPEG.Ta wersja karty jest tańsza od Deluxe o ok. 150 zł i to ma być zachętą do jej kupna. Pomimo spadku wydajności, zachowany został jeden z głównych atutów - świetne oprogramowanie. ■

Asus AGP-V3800 32 MB

Dane techniczne:
Układ: Riva TNT2
Pamięć: 32 MB SGRAM
Magistrala: AGP2x
Częstotliwość CPU/RAM: 125/150 MHz

Plusy:
- atrakcyjna cena
- doskonałe oprogramowanie i sterowniki

Minusy:
Brak

Testy wykonano na:
PII 333 MHz, 64 MB, Intel BX

Dostarczył:
Ab S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00

Internet:
www.ab.pl
www.asus.com

Cena:
850 zł

Creative 3DBlaster TNT2 Ultra

Creative jak zwykle nie pozostaje w tyle. A wręcz przeciwnie - przewodzi całej stawce. Ten akcelerator jest najszybszym spośród testowanych kart z układem TNT2 Ultra. Wyposażony w 32 MB pamięci SDRAM i RAMDAC 300 MHz pozwala osiągnąć zaskakująco dobre wyniki. Możliwe rozdzielczości sięgają 2048x1536 z pełnym Z-buforem, a częstotliwości odświeżania dochodzą nawet do 240 Hz.

Również Creative zadbał o dołączenie do swojego akceleratora dobrego oprogramowania. Wyróżniającym je elementem jest przede wszystkim system korekcji kolorów firmy Colorific. Pozwala on skalibrować monitor przy pomocy dostarczonego wzorca barw oraz dobrać odpowiednie współczynniki jasności i gamma. Pakiet ten umożliwia odpowiednio przystosowanym grom sterowanie własnościami karty, przez co uzyskuje się optymalnie dostosowany do monitora i typu gry obraz. Na uwagę zasługuje również programik do podkręcania pamięci. Nie

daje to zbyt dużego wzrostu wydajności, ale zawsze jest to kolejnych kilka ułamków fps.

Do 3DBlastera dostarczono dwie pełne wersje gier: Expendable i Rollcage, a także programowy odtwarzacz filmów MPEG. Na uwagę zasługuje także sterownik (tzw. wrapper), który pozwala uruchamiać na tej karcie gry w trybie GLide - drżyjcie 3dfxy. ■

Creative 3DBlaster TNT2 Ultra

Dane techniczne:
Układ: Riva TNT2 Ultra
Pamięć: 32 MB SDRAM
Magistrala: AGP2x
Częstotliwość CPU/RAM: 150/183 MHz

Plusy:
- bardzo wysoka wydajność
- bardzo dobre sterowniki

Minusy:
Brak

Testy wykonano na:
PII 333 MHz, 64 MB, Intel BX

Dostarczył:
Creative Labs (IRL) Ltd. Oddział Polska
ul. Sobieskiego 110/3, 00-764 Warszawa
tel./fax (0-22) 646-52-16

Internet:
www.soundblaster.com

Cena:
1100 zł

Diamond Viper V770 Ultra

Kolejną firmą - legendą na rynku akceleratorów jest Diamond. To właśnie on pierwszy wprowadził do sprzedaży kartę z Voodoo. Obecnie Diamond nadal zalicza się do ścisłej czołówki producentów, co potwierdza jego najnowsza karta - Viper V770 Ultra. Wykorzystuje ona oczywiście układ TNT2 Ultra oraz 32 MB SDRAM. W połączeniu z kością RAMDAC taktowaną zegarem 300 MHz daje to rewelacyjne zakresy dopuszczalnych rozdzielczości i częstotliwości odświeżania.

Diamond jako jedyny oferuje możliwość pełnej współpracy z magistralą AGP4x. Ze względu na chwilową niedostępność płyt głównych, które potrafiłyby wykorzystać ten standard, domyślnie funkcja ta jest wyłączona. Aby ją włączyć, należy przestawić cztery zworki umieszczone na karcie. Jest to rewelacyjny pomysł, gdyż pozostałe firmy ograniczyły możliwości swoich kart jedynie do AGP2x. Owszem, później będzie można kupić wersje 4x, ale jak ktoś kupi akcelerator dzisiaj, to nie będzie miał tej opcji. A u Diamonda - jak najbardziej. Duże brawa dla konstruktorów za jasność umysłu.

Na uwagę zasługuje także możliwość ustawienia wszelkich opcji szybkościowych i korekcji kolorów dla każdej gry z osobna. W ten sposób unika się sytuacji kiedy jedna gra jest za ciemna, a druga za jasna. Podobnie jak u konkurencji, w komplecie znalazł się także programowy odtwarzacz filmów MPEG. ■

Diamond Viper V770 Ultra

Dane techniczne:
Układ: Riva TNT2 Ultra
Pamięć: 32 MB SDRAM
Magistrala: AGP2x/4x
Częstotliwość CPU/RAM: 150/183 MHz

Plusy:
- wysoka wydajność
- obsługa magistrali AGP4x
- bardzo dobre sterowniki

Minusy:
Brak

Testy wykonano na:
PII 333 MHz, 64 MB, Intel BX

Dostarczył:
Cadena Systems, ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.diamondmm.com

Cena:
1200 zł

Diamond Viper V770

Prostszą wersją "Żmii" Diamonda jest V770. Wykorzystuje ona zwykłą kość Riva TNT2. Podobnie jak w przypadku mocniejszej karty, pamięć SDRAM ma rozmiar 32 MB. Również tutaj zaimplementowano doskonały pomysł ze sprzętowym przełączaniem pomiędzy trybami AGP2x i AGP4x. Daje to w perspektywie znacznie dłuższy czas użytkowania karty niż w przypadku wyrobów konkurencyjnych firm.

Warto wspomnieć także o bardzo dobrych sterownikach i pakiecie InControl Tools 99, który pozwala na dobranie szerokiej gamy parametrów sprzętowych, a także pozwala przeszukiwać strony Diamonda w sieci Internet pod względem nowych wersji driverów, a także uaktualnień do gier itp.
Podobnie jak w wersji Ultra, na uwagę zasługuje mechanizm doboru parametrów wyświetlania do każdej gry z osobna. Kiedy po raz pierwszy uruchomimy aplikację korzystającą z OpenGL lub Direct3D, w menu Diamonda pojawi się jej nazwa. Następnie będziemy mogli ustawić współczynnik gamma, zmienić natężenie jednego z kolorów lub dowolną inną opcję. Wszystkie te poprawki nie wpłyną na opcje dla innych gier, gdyż sterowniki pamiętają wszystkie z nich.

Należy jeszcze wspomnieć o dostarczonym w komplecie programowym odtwarzaczu MPEG i pełnych wersjach gier SuperBike i Wild Metal Country. Te ostatnie nie są dostępne w tańszej wersji OEM. ■

Diamond Viper V770

Dane techniczne:
Układ: Riva TNT2
Pamięć: 32 MB SDRAM
Magistrala: AGP2x/4x
Częstotliwość CPU/RAM: 125/150 MHz

Plusy:
- obsługa magistrali AGP4x
- atrakcyjna cena
- bardzo dobre sterowniki

Minusy:
Brak

Testy wykonano na:
PII 333 MHz, 64 MB, Intel BX

Dostarczył:
Cadena Systems, ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.diamondmm.com

Cena:
970 zł

A-Open PA3010

Ten akcelerator był najprostszą kartą spośród testowanych. Firma A-Open specjalizuje się w produkcji płyt głównych, ale niedawno zaczęła oferować także akceleratory. PA3010 wykorzystuje zwykły układ TNT2 oraz 16 MB pamięci SDRAM. Oczywiście dostępne są także wersje z 32 MB. Do komunikacji z komputerem wykorzystana została magistrala AGP2x. Zastosowanie układu RAMDAC taktowanego zegarem 250 MHz obniżyło co prawda koszt, ale nie pozostało bez wpływu na dostępne częstotliwości odświeżania ekranu.

Małe doświadczenie producenta daje się niestety zauważyć. Przede wszystkim sterowniki są bardzo proste i niewiele różnią się od referencyjnych wersji dostarczanych przez nVidię. Na plus należy jednak zaliczyć fakt, że już dzisiaj dostępne są drivery do Windows 2000, co bardzo pozytywnie świadczy o firmie. Poza sterownikami, na płytce znalazł się także prosty odtwarzacz MPEG, dzięki czemu bez problemów będzie możliwe oglądanie filmów zapisanych na płytach DVD.

Drugim elementem, który A-Open będzie musiał poprawić jest wydajność. Niestety PA3010 zauważalnie ustępuje konkurencji. Być może ze względu na mniejszy rozmiar pamięci, ale mimo wszystko ustępuje. A wydajność jest najistotniejsza w dzisiejszych czasach.

A-Open jest może najprostszy, ale jest za to także najtańszy. Znając polskich użytkowników, nie pozostanie to bez znaczenia, a może nawet zdecydować o dość sporej popularności karty. ■

A-Open PA3010

Dane techniczne:
Układ: Riva TNT2
Pamięć: 16 MB SDRAM
Magistrala: AGP2x
Częstotliwość CPU/RAM: 125/150 MHz

Plusy:
- atrakcyjna cena

Minusy:
- niezbyt wysoka wydajność
- proste oprogramowanie

Testy wykonano na:
PII 333 MHz, 64 MB, Intel BX

Dostarczył:
TCH Components
02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52

Internet:
www.tch.com.pl
www.aopen.com.tw

Cena:
710 zł

Equinox MVGA-NVTNT2AL

Kolejną niedrogą kartą wykorzystującą układ Riva TNT2 jest produkt firmy Equinox. Procesor karty dostał do dyspozycji 32 MB pamięci SDRAM, dzięki czemu nigdy nie powinien powiedzieć "nie" żadnej grze. Zintegrowany RAMDAC pracuje z częstotliwością 250 MHz. Nie jest to wartość optymalna, ale do większości domowych zastosowań powinna wystarczyć.

Equinox już od pewnego czasu dostarcza na nasz rynek konkurencyjne cenowo akceleratory i trzeba powiedzieć, że z każdym kolejnym produktem poprawia swą jakość. Co prawda NVTNT2AL jest nieco wolniejsza od analogicznych kart Diamonda czy Asusa, ale różnica nie jest duża i większość użytkowników nie powinna jej nawet zauważyć.

Ze względu na obniżenie ceny, producent zrezygnował z tworzenia specjalnych sterowników. Dołączony do akceleratora pakiet do złudzenia przypomina referencyjne oprogramowanie serwowane przez nVidię. Na płytce zabrakło także programowego odtwarzacza MPEG, co jest dosyć sporym niedopatrzeniem. Takie programy nie są przecież darmowe, a wszystkie pozostałe firmy, biorące udział w teście zadbały o ten, jakże istotny w czasach DVD element zestawu.

Equinox jest solidną i niedrogą kartą, dla użytkowników, którzy nie przywiązują zbytniej wagi do wodotrysków. Nieco ascetyczne wyposażenie rekompensuje niska cena i przyzwoita wydajność. ■

Equinox MVGA-NVTNT2AL

Dane techniczne:
Układ: Riva TNT2
Pamięć: 32 MB SDRAM
Magistrala: AGP 2x
Częstotliwość CPU/RAM: 125/150 MHz

Plusy:
- atrakcyjna cena

Minusy:
- proste sterowniki
- brak odtwarzacza SoftMPEG

Testy wykonano na:
PII 333 MHz, 64 MB, Intel BX

Dostarczył:
BOS, 02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 667-51-38, fax 662-10-77

Internet:
www.bos.com.pl

Cena:
850 zł

	GL Quake 640x480 fps	GL Quake 800x600 fps	GL Quake 1024x768 fps	Quake II 640x480 fps	Quake II 800x600 fps	Quake II 1024x768 fps	Quake II 1600x1200 fps
Creative 3DBlaster TNT2 Ultra	119,60	96,90	63,30	57,20	56,30	49,00	25,00
Equinox TNT2	112,50	93,90	52,70	55,90	54,30	42,80	20,50
A-Open PA3010 TNT2	110,70	91,10	50,40	55,40	49,90	42,00	19,90
Diamond Viper v770	112,10	94,30	53,70	54,70	54,10	43,10	20,30
Diamond Viper v770 Ultra	119,10	97,40	64,20	55,70	55,00	46,60	24,30
Asus AGP V-3800	114,60	89,60	57,90	55,40	54,90	46,00	22,50
Asus AGP V-3800 Deluxe	118,50	101,50	58,80	55,50	55,40	50,80	26,70

	Turok D3D 800x600 fps	Turok 2 800x600 fps	Turok2 1024x768 fps	Incoming 16 bit 1024x768 fps	Incoming 32 bit 1024x768 fps	3D Mark 99 800x600x16 3DMarks	Final Reality Overall R Marks
Creative 3DBlaster TNT2 Ultra	91,00	40,60	40,00	72,45	54,15	2715,00	3,87
Equinox TNT2	61,50	36,50	34,80	40,59	33,46	2723,00	3,73
A-Open PA3010 TNT2	61,50	36,80	34,50	40,42	30,64	2869,00	3,68
Diamond Viper v770	86,60	36,70	35,30	63,64	41,02	2722,00	3,83
Diamond Viper v770 Ultra	86,80	37,20	36,00	71,77	52,03	2723,00	3,89
Asus AGP V-3800	83,50	36,70	35,10	92,80	40,93	2715,00	3,83
Asus AGP V-3800 Deluxe	86,60	36,90	36,30	68,95	50,68	2869,00	3,86

	Układ	Częstotliwość CPU/mem	Magistrala	Pamięć	Wyjścia	Cena	Dostarczył
Creative 3DBlaster TNT2 Ultra	Riva TNT2 Ultra	150/183 MHz	AGP2x	32 MB SDRAM	VGA, TV Out	1 100 zł	Creative
Equinox TNT2	Riva TNT2	125/150 MHz	AGP2x	32 MB SDRAM	VGA	850 zł	BIOS
A-Open PA3010 TNT2	Riva TNT2	125/150 MHz	AGP2x	16 MB SDRAM	VGA	710 zł	TCH
Diamond Viper v770	Riva TNT2	125/150 MHz	AGP2x/4x	32 MB SDRAM	VGA	870 zł	Cadena
Diamond Viper v770 Ultra	Riva TNT2 Ultra	150/183 MHz	AGP2x/4x	32 MB SDRAM	VGA	1 200 zł	Cadena
Asus AGP V-3800	Riva TNT2	125/150 MHz	AGP2x	32 MB SGRAM	VGA	850 zł	AB
Asus AGP V-3800 Deluxe	Riva TNT2 Ultra	150/183 MHz	AGP2x	32 MB SGRAM	VGA, TV Out, Video In	1 300 zł	AB

Procedura testowa

Testy wszystkich kart zostały przeprowadzone na identycznym zestawie komputerowym wyposażonym w procesor Intel Pentium II taktowany zegarem 333 MHz. Miał on do dyspozycji 64 MB pamięci SDRAM 7 ns. Całość pracowała na płycie głównej Abit BX6 opartej na chipsecie Intel Triton BX. Dla każdej karty wykorzystywano od nowa instalowany Windows 95 OSR2.1 z dodatkiem USB i obsługą AGP (sterownik GART). Następnie ładowane były wszelkie sterowniki i inne oprogramowanie dostarczane z każdą z kart. Wszystkie akceleratory pracowały z nominalnymi częstotliwościami taktowania tj. 125/150 MHz oraz 150/183 MHz dla układów Ultra.

Do testowania wykorzystano kilka gier i aplikacji. Za część OpenGL odpowiadały gry glQuake 1.09 (GL 0.96) oraz Quake II 3.17. We wszystkich przypadkach uruchamianym sterownikiem grafiki był Default OpenGL. W glQuake test odpala się z konsoli poprzez wydanie komendy TIMEDEMO DEMO2. Następnie należy pamiętać o zamknięciu konsoli. Po skończeniu, program wyświetlał wynik. W przypadku Quake II procedura wygląda podobnie. Należy jednak wydać dwie komendy: najpierw TIMEDEMO 1, a następnie DEMOMAP DEMO1.DM2. Tutaj konsola zamykana jest automatycznie. Obydwie gry odpalano we wszystkich dostępnych rozdzielczościach. Najciekawsze są oczywiście wyższe tryby, w szczególności 1600x1200, gdyż one dopiero wyciskają z akceleratora pełnię możliwości.

Testy Direct3D przeprowadzano za pomocą demonstracyjnych wersji gier Turok, Turok 2 i Incoming. Używanie dem jest istotne, gdyż np. pełny Incoming nie posiada modułu testowego. Aby włączyć test w obydwu Turokach trzeba je uruchomić z parametrami -benchmark - alldrivers, natomiast Incoming posiada po zainstalowaniu w swoim katalogu program Gameindex.exe. Aby uzyskać dostęp do wszystkich rozdzielczości, należy użyć przełącznika -screenmode.

Na końcu testu uruchamiano dwa ogólne testy graficzne: Final Reality 1.1 oraz 3D Mark 99. Są to ogólnodostępne programy sprawdzające wydajność ogólną zarówno w trybach 2D jak i 3D. Wartości podane w tabeli są ogólnymi wynikami uwzględniającymi wszystkie przeprowadzone przez obie aplikacje testy. ■

Saitek Cyborg Stick 2000

Cyborgizacja w trzech wymiarach

Od pewnego czasu na polskim rynku dostępnych jest wiele różnego rodzaju joy'ów: małe, duże, z wieloma bajerami albo całkiem proste. Jednak po raz pierwszy spotkałem się z urządzeniem, które można skonfigurować. Był to jeden z drążków firmy Saitek. Nazywa się on Cyborg Stick 2000 i jest urządzeniem wyjątkowym.

J-L-P

Mówiąc o konfiguracji joy'a, zazwyczaj mamy na myśli ustawianie wielu opcji w sterownikach, które później zmieniają przeznaczenie przycisków, czułość pokręteł itp. Tymczasem Cyborg Stick 2000 stawia sprawę konfiguracji w zupełnie nowym świetle. Otóż użytkownik może w bardzo szerokim zakresie zmieniać kształt samego urządzenia. Tak - kształt. Za pomocą szeregu ruchomych elementów zmienia się wzajemne położenie różnych elementów drążka.

Po pierwsze rzuca się w oczy specyficzna głowica. Podobnie jak w standardowych joy'ach składają się na nią cztery przyciski (jeden z przodu - pod palec wskazujący i trzy z góry - obsługiwane kciukiem) oraz kontroler widoku. Całość jest wykonana dosyć precyzyjnie, aczkolwiek trwałość poszczególnych elementów wzbudziła w redakcji pewne emocje. Jedna z koleżanek stwierdziła, że joy ten jest jakby stworzony dla kobiecej ręki, na co pewien kolega odpowiedział, że on by go zaraz połamał. Głównym powodem tej dyskusji była konstrukcja głównego fire'a, który jest dosyć delikatny i rzeczywiście zbyt agresywne jego użytkowanie mogłoby nadwątlić całą strukturę. Jednak ze względu na przeznaczenie drążka do symulatorów lotu (o czym za moment) problem właściwie nie istnieje, gdyż piloci zazwyczaj strzelają z chłodnym wyrachowaniem i nie powodują nimi żadne emocje oprócz euforii po zniszczeniu celu. Ale nie o przyciskach miałem pisać, tylko o całej głowicy. Jej główną zaletą jest bowiem możliwość dowolnej zmiany położenia w dwóch wymiarach. Odkręcając jedną z dwu śrub przy pomocy dostarczonego śrubokręcika można zmienić kąt nachylenia całości w pionie. Dzięki temu dostosowuje się odległość wszystkich przycisków od kciuka, co pozwala na lepszą kontrolę i zmniejszenie zmęczenia. Po ustawieniu głowicy w odpowiedniej pozycji przykręcamy śrubkę i całość jest znowu w pełni stabilna. Drugą metodą regulacji części z przyciskami jest zmiana kąta skręcenia w osi poziomej. Dzięki niej można nachylić głowicę w stronę, która będzie najbardziej odpowiadała naturalnej pozycji dłoni, która jest przecież nieco różna dla każdej osoby. Podobnie jak przy pierwszej regulacji, także tym razem wykorzystuje się śrubę, dającą dobrą stabilność.

Kolejnym elementem urządzenia, który można skonfigurować jest podpórka pod nadgarstek. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że ma ona dosyć dziwny kształt, ale już po chwili grania przekonujemy się, że wszystko jest w porządku. Jednak najbardziej rewelacyjne w niej jest możliwość zmiany położenia. Przede wszystkim liczy się tutaj kilka pozycji w pionie, które owa podpórka może przyjąć. W ten sposób dostosowuje się joy'a do wielkości dłoni. W światku graczy, gdzie wielka grupa osób jest jeszcze nie do końca wyrośnięta, takie udogodnienie może mieć kolosalne znaczenia. Drugą możliwością konfiguracji jest przełożenie podpórki na drugą stronę drążka. Dzięki temu Cyborg Sticka bez problemów mogą używać osoby leworęczne. Pomysł jest wręcz rewelacyjny, gdyż dotychczas w najlepszym wypadku można było kupić lewostronną wersję joy'ów, ale po pierwsze ciężko ją było dostać, a po drugie mogła jej używać wyłącznie osoba leworęczna. Cyborg Stick 2000 w mgnieniu oka można dostosować dla każdej osoby. Jeżeli sam jesteś praworęczny, ale masz brata "mańkuta", to dzięki temu wynalazkowi będziecie mogli dzielić się jednym joy'em. Prawda że świetny pomysł :)

O przeznaczeniu Cyborg Sticka 2000 do symulatorów lotu świadczą trzy elementy. Po pierwsze fakt, że jest analogowy, po drugie kontroler widoku z góry (do oglądanie się na boki lub celowania) oraz przepustnica. Tę ostatnią można także przystosować do pracy z osobami leworęcznymi poprzez przełożenie dźwigni na drugą stronę podstawy. Manetka jest wygodna, ma duży zakres ruchów i wygodnie się z niej korzysta.

Cyborg Stick 2000 podłącza się do komputera poprzez standardowy game port. Nie wymaga to żadnych specjalnych driverów i dlatego nawet najstarsze gry dosowe będą bez problemu korzystać z zalet joy'a. Muszę powiedzieć, że pomysł konfiguracji kształtu drążka jest genialny, choć właściwie wydaje się oczywisty. Aż trudno uwierzyć, że do tej pory nikt na niego nie wpadł. Cyborg Stick 2000 jest świetną zabawką dla wszystkich miłośników symulatorów, a nowinki techniczne znacznie zmniejszą zmęczenie dłoni i pozwolą jeszcze dłużej oddawać się naszej ulubionej rozrywce. ■

INFO

CD-ACTION

Saitek Cyborg Stick 2000

Dane techniczne:
Osie: 2
Przyciski: 4
Widok z góry: TAK

Plusy
- Duże możliwości konfiguracji
- Futurystyczny wygląd

Minusy:
- Nieźle wykonana konstrukcja

Producent:
Saitek

Dostarczył:
Lancer
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel. (0-55) 233-59-44, fax 233-93-65

Internet:
www.saitek.com

Cena:
150 zł

Nowości sprzętowe

Zostaliśmy poinformowani o wprowadzeniu do oferty poznańskiej Cadeny Systems najnowszej płyty głównej firmy Diamond Multimedia - Micronics C400. Sprzęt bazujący na chipsecie Intel 440 BX AGPset umożliwia wykorzystanie procesorów do (!!!) 800 MHz, obsługuje magistrale 66MHz oraz 100MHz Front Side Bus (FSB) i jest kompatybilny z procesorem Pentium III.

www.cadena.com.pl

***

W połowie czerwca Intel, światowy potentat na rynku procesorów do komputerów osobistych, ogłosił rozpoczęcie realizacji programu dostarczania wraz ze swoimi płytami głównymi oprogramowania antywirusowego. Oczywiście nieodpłatnie. Najwyższej klasy pakiet przeciwko komputerowym pluskwom ma w pierwszej kolejności analizować wszystkie informacje pochodzące z Internetu. Coraz większe znaczenie sieci ma przecież także swoje odbicie w rosnącej liczbie wirusów przenoszonych drogą transmisji danych pomiędzy połączonymi komputerami. Intel dostrzega tę tendencję i chce chronić swoich klientów głównie od strony Internetu.
Jednak najlepsze w tym wszystkim jest to, że klient będzie miał do wyboru oprogramowanie kilku firm. Zakupione licencje umożliwiają dostarczanie produktów takich marek jak: Symantec, NovaStor, PC Guardian i Finjan. Dzięki temu zostanie połączona wysoka wydajność i stabilność systemów opartych na rozwiązaniach Intela z najwyższej klasy oprogramowaniem ochronnym. Nam, klientom pozostaje się tylko cieszyć.

www.intel.com

***

Korporacja 3dfx, która po połączeniu ze znanym potentatem w dziedzinie produkcji kart graficznych zaczyna mieć nieco imperialistyczne tendencje, wystąpiła do sądu z pozwem przeciwko firmie Creative Labs. Cała sprawa rozgrywa się o prawa licencyjne do sterowników Glide, które umożliwiają uruchamianie wysoko wydajnych gier komputerowych na sprzęcie 3dfx. Creative niedawno wyprodukował oprogramowanie o nazwie Unified, które pozwala odpalać wszelkie programy korzystające z Glide na kartach z chipsetem nVidia Riva TNT2. 3dfx twierdzi, że zostało przy tym złamane prawo, gdyż nielegalnie skopiowano część opatentowanego kodu, którego nikt poza producentem nie może używać. Dodatkowego smaczku dodaje fakt, że Creative do tej pory nie wywiązał się z uiszczenia opłat licencyjnych względem 3dfx za używanie kart z układami Voodoo2 i Banshee. Oczywiście sam Creative nic sobie z pozwu nie robi i zapowiada walkę do samego końca. Szykuje się nam wspaniale prezentująca się walka 3dfx kontra reszta świata. Może być wesoło.

www.3dfx.com

Nowości sprzętowe

CTX ODWAŻNIE WKRACZA W ROK 2000. Druga połowa br. na rynku monitorów komputerowych będzie przebiegać pod znakiem technologii produktu roku 2000, jakim jest kineskop SONY FD TRINITRON. CTX, jako jeden z nielicznych producentów (prawdopodobnie będzie ich tylko dwóch) monitorów na świecie został wybrany przez firmę SONY strategicznym partnerem OEM. Na bazie kineskopu SONY FD TRINITRON powstała technologicznie zaawansowana seria monitorów FUTURA 2000. W dotychczasowej linii monitorów FUTURA produkowane były dwa modele: 15-calowy i 17-calowy. Najnowsza seria - FUTURA 2000 - to oferta aż 5 modeli, od monitora 15-calowego do profesjonalnej wersji HIGH-END 21".
W ofercie znalazły się również monitory z serii SHORT TUBE - kontrpropozycja dla monitorów z kineskopem klasycznej długości. "Krótka tuba" jest ekonomiczną wersją kineskopu, pozwalającą na wykorzystanie dodatkowej powierzchni biurka (19-tka Short Tube zajmuje tylko 3 cm więcej miejsca niż tradycyjna 15-tka). W wyniku kontraktów podpisanych z firmą PANASONIC (kineskop Short Tube z plamką 0,27) oraz z firmą HITACHI (Short Tube z plamką 0,26 w pionie i 0,22 w poziomie) CTX zamierza zdobyć nowe rynki. Według najnowszych danych* firma CTX uplasowała się na piątej pozycji wśród producentów monitorów, a w rankingu monitorów 17" - na III miejscu (I m-ce PHILIPS, II m-ce ADI). CTX należy również do elitarnej grupy pięciu producentów monitorów powyżej 20".

* Dane statystyczne Rządu Tajwańskiego za I kwartał (dotyczy rynku IT na Tajwanie).

www.ab.pl

***

Wszyscy bardzo już przyzwyczailiśmy się do faktu, że kontroler EIDE obsługujący twarde dyski, napędy CD-ROM itp jest wbudowany bezpośrednio w płytę główną. Tymczasem wcale tak nie musi być. Firma Abit, produkująca bardzo wysokiej klasy płyty, wprowadza właśnie do sprzedaży zewnętrzny kontroler EIDE o nieco prowokującej nazwie HotRod66 (w języku angielskim, to określenie jest czasami przypisywane zupełnie innej części ciała niż kontroler twardych dysków :) Jest to urządzenie PCI, które zostało pomyślane głównie dla użytkowników płyt z chipsetem BX. Powodem powstania tego kontrolera jest wprowadzany standard UltraATA/66, który pozwala przysyłać dane z dysku z zawrotną prędkością 66 MB/s. Jednak jak na razie, jedynie najnowsze płyty z chipsetami Intel 810 potrafią go obsłużyć, a dysków tego typu jest już na pęczki. Użytkownicy procesorów Pentium II, Pentium III oraz AMD nie będą mogli jeszcze w pełni wykorzystać zalet UltraATA/66. Chyba że kupią HotRoda. Dodatkową zaletą jest zgodność ze standardem Plug and Play i możliwość funkcjonowania równolegle ze

Samsung Syncmaster 520 TFT

Jak decha

Monitor jest podstawowym elementem każdego komputera osobistego. To właśnie on jest urządzeniem, na które najczęściej patrzymy i które w znacznej mierze decyduje o komforcie pracy. Jednak technologia produkcji monitorów jest chyba najwolniej rozwijającą się dziedziną komputerowej nauki. Powiększa się rozmiary, zmniejsza emisję szkodliwego promieniowania albo dodaje ładne menu kontrolne. Ale to są tylko drobne usprawnienia, które nie zmieniają w znaczącym stopniu całościowej filozofii działania tego urządzenia. Jednak wszyscy analitycy zgodnym chórem twierdzą, że w końcu coś musi drgnąć, coś musi się zmienić. Najlepszym kandydatem na następcę kineskopu jest panel ciekłokrystaliczny - LCD.

ŁUKASZ NOWAK

Tego typu urządzenia z powodzeniem są stosowane w komputerach przenośnych. Tam liczy się przede wszystkim rozmiar, a cena właściwie nie gra roli. Jednak od pewnego czasu wszystkie wielkie koncerny podejmują usilne próby przeszczepienia tej technologii na rynek maszyn stacjonarnych. Jak do tej pory z marnym powodzeniem. Czy nowy produkt Samsunga zmieni tę sytuację? Zapewne nie, ale jest kolejnym krokiem ku spopularyzowaniu technologii LCD.

Na początek chciałbym wyjaśnić kilka terminów. LCD jest angielskim akronimem oznaczającym panel ciekłokrystaliczny (Liquid Crystal Display). Jest to ogólne określenie technologii wyświetlaczy stosowanych w urządzeniach elektronicznych. Na tej zasadzie działają zegarki, małe ekrany w sprzęcie audio i wiele innych. Podstawową zasadą działania LCD jest struktura komórkowa. Tworzy się bloczek o określonym kształcie, a następnie wypełnia go substancją nazywaną ciekłym kryształem. Taka komórka jest w stanie zmieniać swój stan pod wpływem prądu elektrycznego. W zależności od zastosowanego materiału, może na przykład po przyłożeniu napięcia stać się nieprzezroczysta (zegarki), albo zacząć świecić w określonym kolorze. Kiedy prąd przestaje płynąć, wszystko wraca do początkowego stanu. Jeżeli teraz ustawi się odpowiednio dużo, wystarczająco małych komórek tego typu, można stworzyć mozaikę, którą ludzkie oko odbierze jako normalny obraz. Tak działa monitor LCD. Zaletą tej technologii są przede wszystkim bardzo małe rozmiary. Komórki z ciekłym kryształem są niewielkie, a jako że wszystko jest sterowane prądem elektrycznym, można w prosty sposób stworzyć płaskie monitory. Kolejnym atutem LCD jest praktyczny brak emisji szkodliwego promieniowania. Technologia ciekłokrystaliczna pozwala bardzo dokładnie kontrolować, jakim światłem świeci monitor. Dlatego pracując przy takim panelu, prawie wcale nie odczuwa się zmęczenia oczu. W naszym ekologicznym świecie coraz częściej stawiającym na zdrowy tryb życia, ta cecha może już niedługo mieć kolosalny wpływ przy zakupie monitora. Niestety nie ma róży bez kolców. Wyprodukowanie odpowiednio małych komórek LCD jest sprawą bardzo kosztowną i dlatego ceny monitorów wykorzystujących tę technologię są nadal bardzo wysokie. Drugim problemem jest jakość obrazu. Każdy, kto kiedykolwiek pracował z w miarę nowym notebookiem wie, że panele stosowane w tej klasie komputerów mają doskonałą jakość. Mając do wyboru zwykły monitor i porządny wyświetlacz LCD w notebooku, bez wahania wybrałbym ten drugi. Oczywiście gdybym tylko dysponował nieograniczonymi zasobami finansowymi :) Jednak panele produkowane dla komputerów stacjonarnych rażą tragiczną klasą obrazu. Jest on niestabilny, często pojawiają się przebarwienia, a obraz jest rozmyty i momentami nieczytelny. Takie drastyczne pogorszenie jakości jest spowodowane technologią analogową. Zwykle monitory odbierają sygnał z komputera właśnie w postaci analogowej. Są do tego przystosowane, więc wszystko wygląda bardzo dobrze. Dlatego wszystkie karty graficzne w maszynach stacjonarnych konwertują cyfrowy obraz generowany przez procesor na sygnał analogowy zrozumiały dla monitora. Ta operacja nie pogarsza jakości i wszystko wydaje się być w porządku. Jednak panele LCD ze względu na swoją budowę (elementarne komórki, sterowanie każdej z nich prądem) są urządzeniami cyfrowymi.

Dlatego nie wymagają żadnej konwersji sygnału. Karty graficzne stosowane w notebookach od dawna o tym wiedzą i dlatego bezpośrednio sterują panelem i pozwalają uzyskać znakomity obraz. Niestety 99% dotychczas produkowanych kart dla zwykłych pecetów posiada wyjścia wyłącznie analogowe. Aby przystosować wyświetlacz LCD do takiej karty, należy analogowy sygnał przekształcić z powrotem do postaci cyfrowej. A ta operacja ma już kolosalny wpływ na jakość. Obraz jest dwukrotnie konwertowany bez kompletnie żadnego sensu. To nie może dawać dobrych rezultatów. Na szczęście producenci kart graficznych zauważyli ten problem i nowe modele ich produktów są już opcjonalnie wyposażane w złącza cyfrowe przeznaczone do współpracy z panelami LCD. Zapewne jeszcze kilka lat (a może nawet mniej) upłynie, zanim wszystko zostanie dograne, powstaną odpowiednie standardy i będzie mogła ruszyć seryjna produkcja. Wtedy tradycyjne monitory bardzo szybko zostaną zastąpione przez płaskie panele. Zapamiętajcie moje słowa. Najdalej za dziesięć lat nikt nie będzie używał tych wielkich, ciężkich i szkodliwych pudeł, które obecnie stosuje się do wyświetlania komputerowego obrazu. A zdecydowanie szybciej może okazać się, że panele LCD będą niewiele droższe od zwykłych monitorów i powoli zaczną opanowywać rynek.

Na koniec tego nieco przydługiego wywodu teoretycznego trzeba jeszcze wspomnieć o skrócie TFT. Jest to pewna specjalna odmiana technologii LCD, która ze względu na wykorzystanie układów tranzystorowych idealnie nadaje się do produkcji ekranów monitorów. Znakomita większość obecnie produkowanych paneli zarówno dla notebooków, jak i wolnostojących wykorzystuje matryce TFT.
Jak już wspomniałem, technologia wyświetlaczy ciekłokrystalicznych dla komputerów osobistych swoje najlepsze czasy ma dopiero przed sobą. Obecnie produkowane panele są wciąż drogie (choć o wiele tańsze niż jeszcze kilka lat temu), jakość wyświetlanego obrazu pozostawia wiele do życzenia. Takie tradycyjne wyświetlacze posiada w swojej ofercie firma Samsung. Mieliśmy okazję przetestować model o przekątnej części widzialnej 15" (co odpowiada standardowemu monitorowi 17"), który jest przeznaczony dla osób o głębokich kieszeniach i zamiłowaniu do estetycznych urządzeń. Podstawową zaletą takiego monitora są jego niewielkie rozmiary. Ma on zaledwie kilka centymetrów grubości i dlatego zajmuje bardzo niewiele miejsca na biurku. Aktywna matryca TFT pozwala wyświetlać obraz o rozdzielczości nawet 1024x768. Potrzebne są do tego odpowiednie sterowniki, ale z ich zainstalowaniem nie ma najmniejszych problemów. Ze względu na nie najlepszą jakość obrazu, najlepiej pracuje się jednak w rozdzielczości 800x600. Wtedy zniekształcenia i rozmycia są na tyle małe, że prawie nie przeszkadzają. Niestety nie najlepsze jest także odwzorowanie kolorów, które praktycznie wyklucza monitor z profesjonalnych zastosowań. W podstawie urządzenia umieszczono parę głośników oraz mikrofon, dzięki czemu całość może służyć jako kompletny zestaw multimedialny. Głośniki te są bardzo proste i dlatego nie nadają się raczej dla melomanów, ale w grach i typowych zastosowaniach multimedialnych dobrze się sprawdzają. Z monitorem dostarczono zestaw kabli, który pozwala na bezproblemowe podłączenie wszystkich elementów.

Samsung Syncmaster 520 TFT należy nadal zaliczać do urządzeń elitarnych.

Ze względu na atrakcyjny wygląd i znikomą szkodliwość dla oczu doskonale nadaje się dla wymagających użytkowników, którzy jednocześnie nie wykorzystują komputera do celów bardzo profesjonalnych. Wysoka cena dodatkowo zawęża krąg potencjalnych odbiorców do grupy bankierów, przedsiębiorców i innych osób o zasobnych kieszeniach. Zwykły gracz na razie może tylko pomarzyć, ale patrząc na szybki spadek cen (jeszcze rok temu, za podobny panel o przekątnej 10,4" żądano niemal czterokrotnie wyższej kwoty) należy być dobrej myśli. Postęp technologiczny w dziedzinie kart graficznych i rozpoczęcie masowej produkcji również daje sporo nadziei. Dlatego może jeszcze nie jutro, ale za kilka lat wszyscy możemy używać tego typu monitorów. ■

INFO
CD-ACTION

Samsung Syncmaster 520 TFT

Dane techniczne:
Przekątna: 15 cali (część widzialna)
Głośniki: 2x10W

Plusy:
- Niewielkie rozmiary
- Brak szkodliwego promieniowania

Minusy:
- Nie najlepsza jakość obrazu
- Dość wysoka cena

Producent:
Samsung

Dostarczył:
Cadena Systems ul. Poznańska 15 62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0-61) 817 30 22 fax: (0-61) 817 30 50

Internet:
www.samsung.com
www.cadena.com.pl

Cena:
5500 zł

Nowości sprzętowe

starym kontrolerem, zainstalowanym na płycie. Dzięki temu staje się możliwe podłączenie nawet ośmiu dysków EIDE.
HotRod66 posiada swój własny BIOS, który umożliwia dokładne konfigurowanie wszystkich parametrów przesyłania danych. Oczywiście zaleca się stosowanie go wraz z płytami Abit, jednak powinien bez żadnych problemów działać z produktami wszystkich dobrych firm. Cena kontrolera na polskim rynku nie jest jeszcze znana, ale z całą pewnością będzie sporo niższa od kwoty, jaką trzeba zapłacić za nową płytę główną.

www.abit.com.tw

***

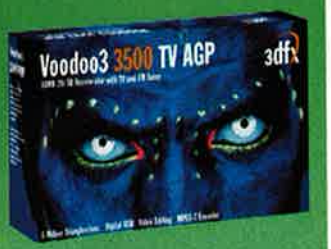
PARYŻ, Francja - 16 czerwca 1999 r. - Firma Seagate Technology podniosła w tym dniu poprzeczkę w dziedzinie technologii domowego zapisu obrazu telewizyjnego, prezentując technologię SeaStream(tm). Technologia SeaStream umożliwia twardym dyskom zapewnienie właściwej prędkości transmisji potrzebnej do rejestracji w telewizorach, wieżach stereo i innych domowych urządzeniach, bez poświęcania integralności danych, jakiej oczekuje się od tej klasy urządzeń, pozwalając równocześnie na zapisywanie danych pobieranych z Internetu i innych danych komputerowych.

Dzięki SeaStream "rodzina będzie mogła równocześnie nagrywać dwa programy telewizyjne, oglądać film, słuchać ulubionego musicalu, grać w wyścigi samochodowe i przeglądać sieć, wszystko to przy użyciu tego samego urządzenia. Jest tak, ponieważ użytkownicy urządzeń nagrywających wykorzystujących technologię SeaStream mają potencjalną możliwość równoczesnego nagrywania i odtwarzania kilku różnych kanałów, takich jak programy telewizyjne, muzyka, programy dla konsoli do gier. Widzowie mogą również natychmiast przeskakiwać do dowolnego miejsca w programie lub między programami bez typowego dla systemów opartych na taśmach i kasetach opóźnienia. Technologia SeaStream jest lepsza w stosunku do innych technologii pod następującymi względami:

- Seagate wprowadza otwartą specyfikację interfejsu SeaStream. Seagate planuje zaproponować jeszcze w tym miesiącu komitetowi standardów AT szereg rozszerzeń A/V dla dysków twardych.
- SeaStream umożliwia dyskom równoczesne wykonywanie operacji A/V, spełniając wymagania integralności danych dla danych komputerowych i zapewniając nieprzerwaną wydajność konieczną dla strumieni medialnych. SeaStream reguluje w locie parametry obydwóch strumieni informacji. Pozwala to urządzeniom rejestrującym zapewnić zapis strumieni medialnych i danych z Internetu na tym samym napędzie dyskowym, co będzie najprawdopodobniej potrzebne w wielu przyszłych urządzeniach dla rynku sprzętu powszechnego użytku.
- SeaStream rozwiązuje również inne kwestie krytyczne dla rosnącego obszaru zastosowań dysków twardych w elektronice powszechnego użytku. Zamiast skupiać się na samej prędkości nieprzerwanej transmisji, SeaStream pozwala elektronice domowej opartej na dyskach twardych koncentrować się na kwestiach takich jak cicha praca i niskie zużycie energii.

www.seagate.com

Nowości sprzętowe



Tornado 2000 wprowadza do sprzedaży kartę 3dfx Voodoo3 3500. Jest to idealne rozwiązanie dla osób chcących posiadać w pełni multimedialny komputer z doskonałym wsparciem grafiki 2D oraz 3D. Voodoo3 3500 to najszybsza obecnie na rynku karta grafiki 3D z integrowaną karta grafiki 2D, a wszystko w standardzie 128 bit. Serce V3 3500 to wydajny układ V3 konstrukcji 3dfx (RAMDAC 350 MHz). Karta standardowo posiada 16MB SGRAM taktowane 183 MHz. Taka specyfikacja pozwala osiągnąć obraz 60 klatek/sek. wyświetlając przy tym 8 milionów trójkątów. V3 3500 TV to nie tylko najszybszy akcelerator grafiki, ale i doskonałe narzędzie do multimedialnej rozrywki. Karta wyposażona jest w wysokiej jakości (S-Video) wyjście TV, dzięki takiemu rozwiązaniu możliwe jest oglądanie obrazu komputerowego na telewizorze (np. filmy DVD, prezentacje), zgranie obrazu na kamerze lub magnetowidzie bądź wyświetlenie obrazu projektorem podczas prezentacji na np. ścianie. Najważniejsza innowacją V3 3500 TV jest zamontowanie na karcie tunera TV. Dzięki temu każdy użytkownik będzie mógł oglądać telewizję (zwykłą jak i kablową) na ekranie komputera. Karta w pełni będzie obsługiwać Polskie standardy wizji i fonii, które panują zarówno w eterze jak i w telewizjach kablowych. Możliwe będzie również łapanie całych sekwencji i zgrywanie ich na dysk twardy w celu późniejszego odtworzenia lub obróbki. Z pełnym wsparciem standardu DVD, wyświetlaniem obrazu do rozdzielczości 2046x1536, V3 3500TV jest idealnym rozwiązaniem dla domorosłych pasjonatów multimedialnej rozrywki. Karta V3 3500 TV jest w pełni kompatybilna i współpracuje z 3Dfx Glide, OpenGL oraz Direct 3D.
V3 3500TV sprzedawane będzie zarówno w wersji BOX jak i OEM. Karta dostępna będzie w sieci TORNADO 2000 od 1 sierpnia 99.
Przewidywane ceny karty 3dfx Voodoo3 3500TV:
OEM - 1200 PLN z VAT
BOX - 1400 PLN z VAT

www.tornado.com.pl

***

Creative opracowuje właśnie nowy produkt, który może zrewolucjonizować rynek modemów. Pomaga w tym dobrze (czasami aż za dobrze :) znany w branży telekomunikacyjnej Lucent Technology. Nowe urządzenie ma integrować funkcje dwóch modemów: V.90 i ADSL. Pierwszy pozwala na standardową, analogową transmisję z prędkością 56Kbps, natomiast drugi jest najnowszym technologicznie pomysłem, który umożliwia przesyłanie danych z prędkością sieci lokalnej (nawet kilka MB/s). Technologia ADSL jest jeszcze w fazie rozwojowej, ale bardzo ciekawie się zapowiada. Podstawową jej zaletą jest możliwość wykorzystania starych, miedzianych kabli, dzięki czemu unika się wysokich kosztów instalowania sieci światłowodowych.

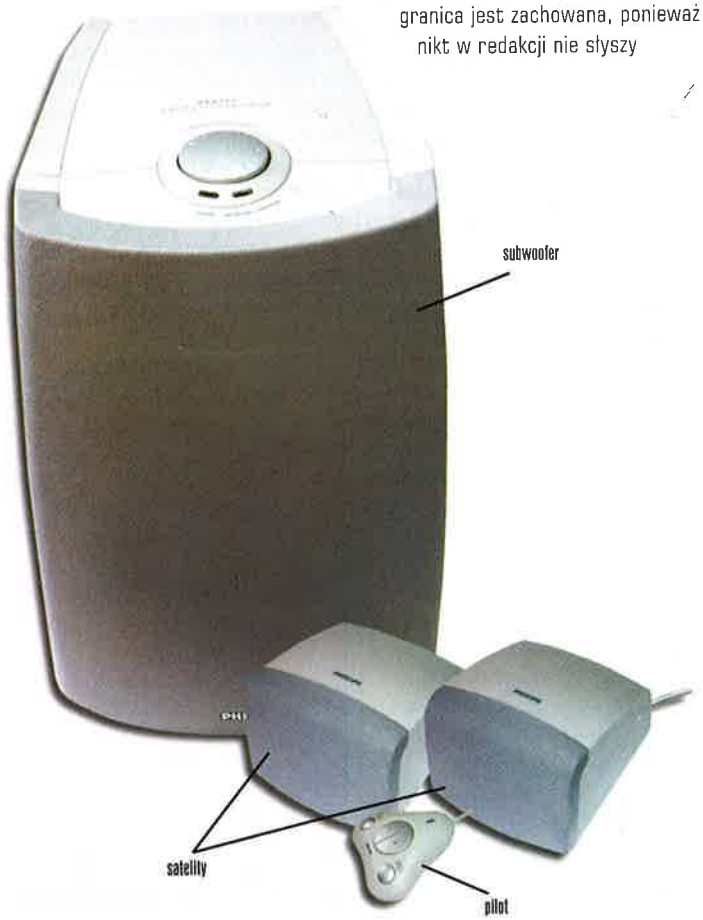
Philips DSS330

Głośniki z pilotem

Niedawno opisywaliśmy głośniki Philipsa oznaczone nazwą DSS350. Ich główną zaletą była możliwość podłączenia przez port USB, co eliminowało konieczność posiadania karty dźwiękowej. Niedawno trafiły do nas kolejne kolumny tej samej firmy - DSS330. Pomimo zachowania głównej cechy - wykorzystania szyny USB, dosyć znacznie różnią się od swoich poprzedniczek.

J-L-P

Na początek przypomnę, jak działa podłączenie przez USB. Po pierwsze trzeba mieć Windows 98. Dostarczone oprogramowanie nie pozwala na pracę bez karty dźwiękowej w systemach Windows 95 OSR2.1 oraz Windows NT. Oczywiście całość można podłączyć przez zwykłe gniazdo wyjścia audio, a USB wykorzystywać tylko do sterowania. Kolumny posiadają moc muzyczną 600W, co stawia je w ścisłej czołówce. W komplecie dostarczany jest centralny subwoofer oraz dwie małe satelity. Tak jak część centralna jest doskonała, tak małe głośniczki nie najlepiej przenoszą dźwięk przy dużym obciążeniu. Jednak już 5% mocy daje optymalne natężenie dźwięku w niewielkim pomieszczeniu.
Podkręcenie głośności do 50% tworzy tak potężne brzmienie, że nic innego nie słychać. Praktycznie nie da się wtedy rozmawiać na odległość pól metra. Przy normalnym natężeniu, głośniki DSS330 oferują bardzo dobre parametry. Jak już wspomniałem, moc muzyczna (PMPO) została przez producenta ustalona na poziomie 600W. Wydaje się to być bardzo dużo, ale należy pamiętać, że rzeczywista moc membran wynosi 12,5W na każdą z satelit oraz 25W na subwoofer. Poza głośnością liczy się jednak głównie charakterystyka przenoszenia dźwięku. DSS330 mają bardzo szeroki zakres transmisji. Zaczyna się on już na 30 Hz, a kończy na 20000Hz. Wartości te sprawdziliśmy eksperymentalnie, przy pomocy generatora tonów. Co prawda trudno określić, czy górna granica jest zachowana, ponieważ nikt w redakcji nie słyszy powyżej 18kHz, ale do tej wartości dźwięk był bez zarzutu.
Przy złożonym zestawie głośników należy pamiętać o odpowiednim ustawieniu wszystkich jego elementów. Subwoofer powinien znajdować się pod biurkiem, a satelity po lewej i prawej stronie, najlepiej nieco podniesione. W ten sposób uzyska się optymalne brzmienie i jakość dźwięku przestrzennego.
Do subwoofera oprócz satelit podłącza się także pilota, którym można kontrolować głośność oraz włączać efekt Surround, który przez ostatnie lata Philips dopracował niemal do perfekcji. Dzięki trzem głośnikom daje on bardzo dobre wrażenie i w przeciwieństwie do konkurencyjnych rozwiązań brzmi bardzo naturalnie. Do obsługi pilota potrzebne jest zainstalowanie dostarczonego oprogramowania i podłączenie przez USB (ta funkcja działa także w Windows 95). Software pozwala także na dokładniejszą kontrolę efektu brzmienia przestrzennego i regulację natężenia tonów niskich i wysokich. Również w tym celu można się posłużyć potencjometrem umieszczonym na górze subwoofera.
Głośniki DSS330 nie są tanie, ale dzięki zastosowaniu konstrukcji opartej na centralnym subwooferze i dwóch satelitach dają doskonałe brzmienie. Można mieć niewielkie zastrzeżenia do jakości małych głośników, ale pojawiają się one tylko przy dużej głośności. Natomiast na duże słowa pochwały zasługuje efekt Surround, który naturalnie oddaje trójwymiarowe brzmienie. ■



INFO

Philips DSS330

Dane techniczne:
Moc: 2x12,5W + 25W
Moc muzyczna: 600W

Plusy:
- Duża moc
- Rozdzielenie na subwoofer i satelity
- Podłączenie przez USB

Minusy:
- Satelity mogłyby być lepsze

Producent:
Philips

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15, 62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.philips.com

Cena:
850 zł

Saitek PC Dash

Dash vs klawiatura

Saitek niemal jednocześnie zaoferował odbiorcom całą serię bardzo dobrych joysticków, padów i innych urządzeń peryferyjnych. W ofercie firmy znalazła się też nietypowa konstrukcja nazwana PC Dash. Zauważono kłopoty graczy i użytkowników komputera, którzy są zmuszeni do ciągłych zmian ustawień klawiatury. Przypisanie funkcji poszczególnym przyciskom jest też dość pracochłonne. A na dodatek nie zawsze pamięta się wszystkie ustawienia. PC Dash ma zminimalizować te niedogodności.

ANDRZEJ SITEK

Na specjalnym pulpicie znajduje się kilkanaście płaskich klawiszy. Na obudowie umieszczono dodatkowo przycisk krzyżowy (losiem kierunków), cztery programowane klawisze oraz spację. Pod przezroczysty ekran z

przyciskami możemy włożyć kartę z wyrysowanymi układami klawiszy. Zostają one zaprogramowane po przeanalizowaniu kodu paskowego, który znajduje się na drugiej stronie karty. Już po chwili PC Dash jest gotowy, a my możemy grać w naszą ulubioną gierkę. Arkusze z wymalowanymi układami przycisków znajdują się w pudełku z urządzeniem. Oczywiście nie jest ich za dużo (m.in. do Tomb Raidera II, MDK, Quake, MS Word), ale możemy je na stronie producenta znajduje się baza, w której umieszczono ponad 250 gotowych arkuszy (wystarczy je ściągnąć z Internetu i wydrukować). Poza tym równie prostym sposobem jest skorzystanie z oprogramowania PC Dash, umożliwiającego samodzielne wykonanie "tablicy".

Mimo oryginalnego pomysłu, urządzenie nie jest zbyt wygodne w obsłudze. Przede wszystkim przyciski mają zbyt mały skok i są zbyt płaskie. W trakcie gry patrzymy zazwyczaj na ekran, a nie w klawisze. Płaskie, identyczne przyciski, poustawiane w rządkach łatwo ze sobą pomylić.

Generalnie, PC Dash "ułatwia życie" w symulatorach, natomiast w grach akcji zdecydowanie utrudnia zabawę. Również cena (około 300 zł) nie zachęca do zakupu. PC Dash pozostanie więc raczej ciekawostką... ■

INFO

Saitek PC Dash

Plusy:
- świetny pomysł

Minusy:
- gorsze wykonanie

Producent:
Saitek

Dostarczył:
Lanser
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel. (0-55) 233-59-44, fax 233-93-65

Internet:
www.saitek.com

Cena:
300 zł

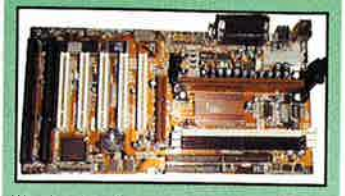
Nowości sprzętowe

Wystarczy kupić dwa modemy ADSL i podpiąć do dwóch komputerów, żeby możliwa była bardzo szybka transmisja.

Połączenie urządzeń V.90 i ADSL na jednej karcie PCI jest doskonałym pomysłem. Pozwoli to na znaczne obniżenie kosztów i spopularyzowanie nowego standardu. W tej chwili dostępność i cena modemów ADSL nie przysparza im zbytniej popularności, ale już na kilka lat może się okazać, że jest to optymalne rozwiązanie dla domowego użytkownika. Nie trzeba przecież nikomu mówić, jak beznadziejnie wolno działają nasze łącza. A przy stale zwiększającej się liczbie użytkowników Internetu oraz serwisów WWW, większa przepustowość będzie bardzo potrzebna. Dlatego wcześniej czy później będzie konieczne wprowadzenie nowej technologii, a ADSL ma duże szanse na stanie się obowiązującym standardem.

www.soundblaster.com

***



Wrocławska firma AB wprowadziła do sprzedaży serię płyt z nowym chipsetem ZX. Jest to uproszczona, znacznie tańsza wersja chipsetu BX. Płyty oparte o chipset ZX obsługują jeden procesor, maksymalną pamięć 512MB, 2 DIMM'y, oraz 4 PCI w trybie master. Pozostałe parametry są identyczne z Intel BX. Chipset ZX stanowi wersję całkowicie

SERWIS

ul.Stroma 43a 01-100 Warszawa
Tel. 0-22 36 88 11, 0-604 876 312

Poniedziałek-piątek
11.00 - 18.00

Zawsze aktualną ofertę znajdziesz:
Telewizja Polska Program II Telegazeta strona 451

Wszystkie ceny bez podatku VAT 22% ważne w dniu 01.071999r, mogą ulec zmianie bez powiadomienia.

KOMPUTERY PC

ZESTAWY PROMOCYJNE

BESTSELLER PC - 1959 zł
Intel Celeron 366,płyta 100Mhz AT,grafika SIS 620 8MB AGP, 64MB RAM,HDD 4.3GB,CD-ROM 40x, dźwięk 32bit PCI,klawiatura,mysz,midi tower AT, głośniki 80W,monitor Daytek 15" cyfrowy OSD, dodatkowo modem 56k+karta siec.100mb/s - 60zł

BESTSELLER MEDIA PC - 2259zł
Intel Pentium II 400,płyta BX 100Mhz ATX,grafika Mpact 8MB AGP+sprzętowy odtwarzacz DVD, napęd DVD 4x,dźwięk Dolby Surround 3D, klawiatura,mysz,midi tower ATX.
Dostawa komputerów Bestseller - 60zł

ZESTAWY STANDARTOWE
BEZPŁATNA DOSTAWA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!
Każdy zestaw zawiera: klawiatura,mysz,głośniki 60W, PTS-DOS 6.7,zestaw sterowników i gier.

MULTIMEDIA PC - do biura
Płyta 100Mhz MVP3,grafika S3 Trio3D 4MB AGP, 32MB RAM,HDD 3,2GB,CD-ROM 40x,dźwięk 16bit midi tower AT, z procesorem:
Winchip 200MMX 1339zł, Winchip 240 3D 1429zł
AMD K6-2 300 1449zł, AMD K6-2 400 1599zł

GAMER PC - do domu
Płyta 100Mhz BX Pro,grafika SIS 6326 8MB AGP, 32MB RAM,HDD 4.3GB,CD-ROM 40x,dźwięk 16bit, midi tower AT, z procesorem:
Celeron 400 1699zł, Celeron 466 1949zł
Pentium II 400 1999zł, Pentium III 450 2449zł

EXPERT PC - dla wymagających
Płyta 100MhzATX BX,grafika S3 Savage 8MB AGP, 64MB RAM,HDD 6.4GB,CD-ROM 40x,dźwięk Sound Blaster PCI64,midi tower ATX, z procesorem:
Pentium II 400 2399zł, Pentium III 450 2799zł
Celeron 400 1999zł, Celeron 466 2349zł

Także dowolne inne konfiguracje,
2 lata gwarancji na jednostkę centralną
Zestawy standartowe nie są plombowane !!!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA TAKŻE NA RATY CAŁY KRAJ !!!

PERYFERIA

SKANERY
Mustek Paragon 600II N - 239zł
Mustek Paragon 6000P - 225zł
Mustek ScanExpress 600 USB - 369zł
Mustek ScanExpress 1200 ED - 299zł
Mustek ScanExpress 6000 SP - 387zł
Mustek ScanExpress 12000P - 425zł
Mustek ScanExpress 12000SP - 569zł
Plustek OpticPro 6000P - 217zł
Plustek OpticPro 9636T - 423zł
Plustek OpticPro 12000T - 489zł
Plustek OpticPro A3 - 882zł
HP Scan Jet 3200C - 392zł

MONITORY cyfrowe:
Daewoo Daytek 15" OSD (promocja) - 540zł
Daewoo Daytek 17" OSD (promocja) - 830zł
LG 620 SI 15" - 575zł
LG 57i OSD 15" - 619zł
LG 77T5 OSD 17" - 999zł
LG 795FT Flatron 17" - 1889zł
LG 910SC 19" - 1940zł
Samsung 510s 15" - 579zł
Samsung 510b 15" - 639zł
Samsung 710s 17" - 1039zł
Samsung 710b 17" - 1298zł
Samsung 700p+ 17" - 1639zł
Samsung 900p 19" - 2119zł
TAKŻE MONITORY: Philips, Sony i Panasonic

DRUKARKI ATRAMENTOWE KOLOROWE:
EPSON Stylus Color 300 - 369zł
EPSON Stylus Color 440 - 519zł
EPSON Stylus Color 640 - 659zł
EPSON Stylus Color 740 - 964zł
EPSON Stylus Color 850 - 1235zł
EPSON Stylus Color 900 - 1740zł
EPSON Stylus Color 1520 - 2615zł
Hewlett Packard DJ 610C (promocja) - 369zł
Hewlett Packard DJ 695 - 569zł
Hewlett Packard DJ 710C - 765zł
Hewlett Packard DJ 815C - 929zł
Hewlett Packard DJ 880C - 1029zł
Hewlett Packard DJ 895 - 1239zł
Hewlett Packard DJ 1120C - 1770zł
Hewlett Packard LJ 1100A laserowa mono+ skaner+ksero+programy(promocja) - 1770zł
TAKŻE DRUKARKI: Lexmark, Canon i OKI

PODZESPOŁY

PAMIĘCI RAM:

SIMM EDO:		DIMM 100Mhz	
8MB	52 zł	32MB	87 zł
16MB	110 zł	64MB	150 zł
32MB	210 zł	128MB	329 zł

KARTY GRAFIKI AGP:
Diamond Viper V770 Riva TNT2 32MB AGP - 699zł
Diamond Viper V550 Riva TNT 16MB AGP - 399zł
STB VooDoo III 2000 16MB AGP - 429zł
STB VooDoo III 3000 16MB AGP - 599zł
Creative VooDoo Banshee 16MB PCI - 369zł
Creative Riva TNT 16MB PCI/AGP - 359zł
Creative S3 Savage4 32MB PCI/AGP - 489zł
Creative Riva TNT2 Ultra TV-out 32MB AGP - 859zł
Asus AGP-V3200 Banshee 16MB - 399zł
Asus AGP-V3400/TV in/out RivaTNT 16MB - 549zł
Asus AGP-V3800/TV in/out RivaTNT2 32MB - 819zł
A-Max S3 Savage 3D 8MB TV out - 189zł
A-Max S3 Savage4 Pro 32MB - 399zł
A-Max Intel I740 8MB - 159zł
A-Max Riva TNT 16MB - 269zł
A-Max VooDoo II 12MB - 269zł

TUNERY TELEWIZYJNE PCI :
Zoltrix TV Max (teletext) - 190zł
PixelView (teletext,radio,pilot) - 265zł

KARTY DŹWIĘKOWE:
Sound Blaster PCI 64 - 89zł
Sound Blaster PCI 128 - 139zł
Sound Blaster Live! Value - 219zł
Sound Blaster Live! Box - 639zł

TWARDE DYSKI:
Samsung 2.1GB - 279zł
Samsung 4.3GB - 299zł
Samsung 6.4GB - 403zł
Samsung 8.4GB - 449zł
Samsung 12.9GB - 599zł
TAKŻE DYSKI: Seagate,Quantum,IBM,Fujitsu

NAGRYWARKI CD-RW:
Philips 362RW 2x2x6 - 799zł
HP 7570i+ wewn. - 839zł
HP 7510e+ zewn. - 1299zł
HP 8100i 8x4x24 - 1069zł
Creative CD-RW 4x2x24 - 859zł

Do każdego zestawu komputerowego z monitorem na hasło "CD-Action" joystick A4Tech GRATIS !!!

ZASADY SPRZEDAŻY

Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub listownie i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 7 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10 zł) lub 2 dni roboczych przesyłką ekspresową (koszt 30 zł). Płatności dokonuje się przy odbiorze.

SPRZEDAŻ RATALNA

Kredytobiorca powinien przedstawić dwa dokumenty tożsamości: dowód osobisty oraz drugi dokument poświadczający tożsamość wydany przez instytucję państwową zawierający zdjęcie oraz numer, np.paszport, legitymacja ubezp.,prawo jazdy itp. oraz:
- zaświadczenie o średnim dochodzie z ostatnich trzech miesięcy z zakładu pracy (dla osób zatrudnionych na stałe na podstawie umowy o pracę),
- decyzja o przyznaniu renty lub emerytury oraz trzy ostatnie odcinki świadczeń (dla emerytów i rencistów),
oraz kserokopie tych dokumentów.
- conajmniej 5% wartości zamawianego sprzętu.

Jeżeli kredytobiorca jest zameldowany poza terenem dawnego województwa warszawskiego zawarcie umowy kredytowej musi odbyć się w miejscu zameldowania kredytobiorcy (koszt 80zł). Wizytę naszego przedstawiciela można zamówić telefonicznie, podając przy tym wszystkie dane do umowy kredytowej.

Sprzęt zostanie dostarczony przez firmę kurierską Spedpol w czasie 5 dni roboczych od daty podpisania umowy.

ROCZNE OPROCENTOWANIE KREDYTU:
17,5% dla kredytów do 12 miesięcy,
19,5% dla kredytów do 24 miesięcy,
Opłata manipulacyjna od kredytu - 8% wartości

FAX - MODEMY
Zoltrix Phantom 56k PCI - 76zł
Zoltrix Spirit 56k PCI - 139zł
Zoltrix 56k zewnętrzny - 269zł

PŁYTY GŁÓWNE
Asus,A-Trend,PC Chips,Soyo,Zida - ?

PROCESORY:
Intel Pentium II/III - ?
Intel Celeron - ?
AMD K6-2 3DNow - ?
IDT Winchip - ?

NAPĘDY CD-ROM, DVD-ROM:
CD-ROM LG 40x - 165zł
DVD-ROM Samsung 6x - 369zł
DVD-ROM Creative 6x + karta dekodera - 850zł

Nowości sprzętowe

wystarczającą do zastosowań domowych i biurowych (także w przypadku gier komputerowych). Jego atutem jest niska cena, która obniża także cenę całej płyty głównej. W ofercie AB - autoryzowanego dystrybutora firmy Zida i ASUS znajdują się następujące modele płyt na chipsecie ZX:

Zida ZX98AT PII, INTEL ZX, 4xPCI, 2xISA, 3xDIMM, Baby-AT (cena detaliczna: ok. 262,00 + VAT)

Zida BXe98-ATX PII, INTEL ZX 100MHz, 5xPCI, 2xISA, AGP, 3xDIMM, ATX (cena detaliczna: ok. 317,00 + VAT)

ASUS MEZ- PPGA, INTEL ZX, 3xPCI, 1xISA, AGP, 3xDIMM, Micro-ATX (cena: ok. 470,00 + VAT)

ASUS P2-99B PII, INTEL ZX, 3xPCI, 2xISA,2xDIMM, Baby-AT (cena: ok. 383,00 + VAT)

ASUS P2-99 PII, INTEL ZX, 4xPCI, 3xISA, 2xDIMM, ATX (cena: ok. 388,00 + VAT).

www.ab.pl

***

Firma Micro Star International oraz TORNADO 2000 S.A. wprowadzają na rynek Polski nową, tanią kartę graficzną MS-8807 opartą o układ nVIDIA RIVA VANTA.

NVIDIA RIVA VANTA to zubożona wersja układu TNT2. Przeznaczona jest dla osób mniej zasobnych w gotówkę, a szukających wysokiej wydajności w grafice 2D oraz 3D. Doskonale nadaje się do komputerów multimedialnych oraz komputerów biurowych, które zapewnić mają stabilny czysty i wyraźny obraz. MS-8807 to wysokowydajny akcelerator graficzny wyposażony w 8MB pamięci SGRAM 125 MHz. Układ nVIDIA VANTA to 128 bitowy procesor z RAMDAC 250 MHz. Taka konfiguracja umożliwia osiągnięcie rozdzielczości 1920x1200 i odświeżania na poziomie 75 MHz. Karta MS-8807 produkowana jest tylko w wersji AGPx2/x4. Karta opcjonalnie wyposażana jest w obsługę ekranów LCD (Digital Flat Panel (DFP)). Karta wyposażona jest w niezbędne sterowniki dla systemów Windows 9x, Windows NT oraz w najbliższej przyszłości Windows 2000. Podstawowe parametry karty MS-8807:

- wysokowydajny 128 bitowy układ nVIDIA RIVA VANTA
- RAMDAC 250 MHz
- architektura Twin-Texel
- moc obliczeniowa potrafiąca obsłużyć 8 mln trójkątów naraz
- architektura szyny AGP 2X/4X
- opcjonalna obsługa paneli LCD (DFP - Digital Flat Pannel)
- opcjonalnie wyjście TV
- wsparcie MPEG-2 (DVD)
- OpneGL ICD dla Windows 9x oraz NT
- 24 bitowy bufor Z
- pamięć 8MB SGRAM 125 MHz

Sugerowana cena karty MS-8807 to jedynie 280 PLN z VAT

www.tornado.com.pl

Microcom USB 56K

Modem dla podróżnika

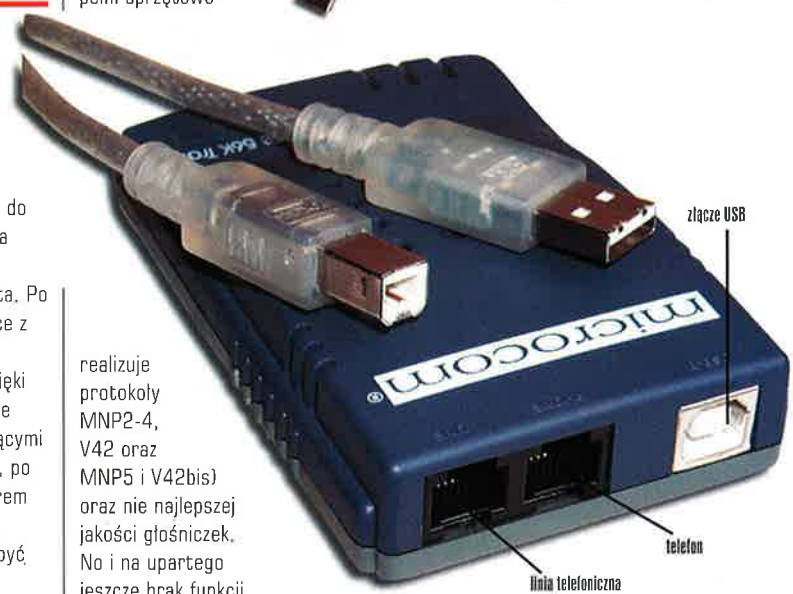
Modemy zewnętrzne przyzwyczaiły nas do swoich dosyć pokaźnych rozmiarów. Tymczasem wcale tak nie musi być. Małe gabaryty szczególnie przydają się w podróży i gdy potrzebujemy często przenosić urządzenie. Właśnie dlatego powstał Microcom TravelCard USB 56K.

J-L-P

Jest to urządzenie, o którym prawie wszystko można wywnioskować z nazwy. Po pierwsze przeznaczono go dla osób często podróżujących. Idealny do współpracy z notebookiem albo dla serwisanta, który musi szybko połączyć się z firmą w domu klienta. Po drugie jest to urządzenie pracujące z prędkością 56Kbps zgodnie z protokołami V.90 lub K56Flex. Dzięki temu może się łączyć z praktycznie wszystkimi usługodawcami oferującymi tę prędkość transmisji. I w końcu, po trzecie do komunikacji z komputerem wykorzystane zostało złącze USB. Jeżeli nawet modemy zaczynają "być USB", to znaczy, że standard się przyjął i spełnił swoje wymagania.

Wszystkie te cechy są istotne, jednak najbardziej rzuca się w oczy wielkość czy raczej powinienem powiedzieć "małość" modemu. Ma on rozmiary karty telefonicznej i grubość ok. 1 cm, co stawia go w równej stawce z urządzeniami PC Card. Na tylnej ściance z trudem zmieściły się gniazda USB i dwa dla linii i telefonu. I tutaj zaskoczenie: nie ma gdzie podłączyć zasilania. Okazuje się, że cały potrzebny prąd jest dostarczany z komputera przez port USB. W połączeniu z niskim poborem mocy jest to szczególnie istotne przy wykorzystaniu z komputerem przenośnym. Tam każdy miliwat ma znaczenie. Połączenie USB ma jeszcze jedną zaletę: oferuje znacznie zwiększoną w porównaniu ze standardowym portem COM przepustowość. Przy prędkości 56Kbps i wydatnej kompresji danych (która jest automatycznie, sprzętowo realizowana przez modem) ma to dosyć duże znaczenie. Z przodu umieszczono trzy diody: sygnalizacja gotowości, połączenie oraz transmisja danych. Nie jest to zbyt wiele, jak na urządzenie zewnętrzne, ale w większości przypadków powinno wystarczyć.

Do drobnych wad urządzenia należy zaliczyć przede wszystkim brak obsługi protokołu MNP10, który przydaje się przy użyciu telefonów komórkowych (oczywiście modem w pełni sprzętowo realizuje protokoły MNP2-4, V42 oraz MNP5 i V42bis) oraz nie najlepszej jakości głośniczek. No i na upartego jeszcze brak funkcji głosowych.



W komplecie z modemem znalazł się pakiet oprogramowania, który pozwala na przesyłanie faxów, łączenie się z serwisami BBS oraz z Internetem, a także wideotelefon. Całość niestety nie została "spolonizowana", choć na liście obsługiwanych języków znalazły się czeski, węgierski i rosyjski. Jedynym elementem, który poddał się tłumaczeniu na nasz ojczysty język jest krótki podręcznik. A skoro mowa już o wyposażeniu, warto wspomnieć także o niezwykle estetycznym i funkcjonalnym opakowaniu, w jakim klient otrzymuje modem Microcom. Całość przychodzi w małej, czarnej walizeczce, która mieści w sobie dokładnie wszystko co jest potrzebne. Oczywiście sam modem, a także kabel telefoniczny oraz przewód USB do łączenia z komputerem. Znalazło się także miejsce na instrukcję obsługi, dyskietki ze sterownikami oraz płytę z oprogramowaniem. Komplet jest dzięki temu bardzo elegancki i łatwy w przenoszeniu. Idealnie nadaje się do podróżowania, gdyż wszystkie elementy mają swoje miejsce i są do niego na sztywno przytwierdzone.

Microcom USB 56K jest interesującą propozycją. Jako pierwszy modem wykorzystuje port USB i robi to naprawdę dobrze. Instalacja przebiega bez żadnych problemów, a duża przepustowość łącza pozwala w pełni wykorzystać zalety protokołu V.90. Niewielkie rozmiary i zasilanie bezpośrednio z komputera są cechami idealnie odpowiadającymi potrzebom podróżników. ■

INFO CD-ACTION

Microcom USB 56K

Dane techniczne:
Prędkość: 56kbps
Standard pracy: V.90, K56Flex
Złącze: USB

Plusy
- Małe rozmiary
- Prosta instalacja

Minusy:
- Brak obsługi MNP10

Producent:
Microcom

Dostarczył:
Megabajt, 01-793 Warszawa, ul. Rydygiera 8
tel. (0-22) 633-11-99, fax 639-86-06

Internet:
www.megabajt.waw.pl
www.microcom.com.pl

Cena:
940 zł

Na wakacje

COOL GAMES

poleca

SHOGO:
Mobile Armor Division

Pełna wersja nowej, spolszczonej gry. Wspaniała grywalność (tytuł z czołówki światowych list przebojów), rewelacyjna grafika, olbrzymie roboty i malutka cena (tylko 30 zł!). Nowy Cool Games w kioskach i EMPIKACH na terenie całego kraju już w lipcu.

KUP GRĘ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM

Zamawiający

Imię: .....

Nazwisko: .....

Ulica: .....

.....

Miejscowość: .....

Kod Pocztowy: .....

Województwo: .....

Tel: .....

Adres redakcji:

ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie

COOL GAMES

Zamawiam:

- ☐ 1/99
- ☐ 2/99
- ☐ 3/99
- ☐ 4/99
- ☐ 5/99
- ☐ 6/99

Cena 30 zł
za 1 egzemplarz

Tylko 30 PLN! Polska wersja i instrukcja

Szukaj w kioskach i EMPiKach

Nowości sprzętowe

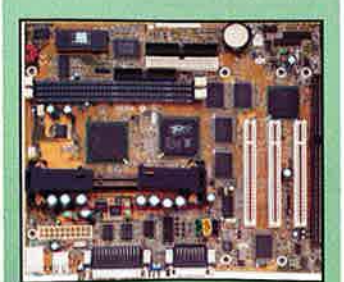
SCOTTS VALLEY, Kalifornia - 3 czerwca 1999 r. - Firma Seagate Technology, Inc. (NYSE:SEG) dokonała dzisiaj kolejnego przełomu w technologii pamięci masowych, demonstrując możliwość zapisu 105.000 koncentrycznych ścieżek danych na dysku na przestrzeni jednego cala (2,54 cm), co stało się możliwe dzięki szybkiemu dwustopniowemu systemowi pozycjonowania głowic. Ta niespotykana do tej pory gęstość ścieżek stanowi odpowiednik zapisania 420 ścieżek na grubości kartki papieru i stanowi ośmiokrotny wzrost w stosunku do gęstości ścieżek w konwencjonalnych twardych dyskach oferowanych dzisiaj. Gęstość ścieżek jest kluczowym wskaźnikiem przy określaniu pojemności dysku.

"Przełom dokonany przez Seagate jest znaczący i stanowi obietnicę wielkiej zmiany w przyszłych technologiach pamięci masowych," powiedział Tom Porter, dyrektor techniczny Seagate. "Przy pojemności 105.000 ścieżek na cal zademonstrowanej na pokazie możliwe będzie zarejestrowanie 36 gigabajtów na pojedynczym, dwustronnym talerzu, co stanowi odpowiednik pojemności 25 gigabitów na cal kwadratowy, jeżeli gęstość taką wykorzystamy w tradycyjnej technologii dysków twardych."

Opracowana przez Seagate architektura wspomaganych optycznie dysków twardych (Optically Assisted Winchester - OAW) dostarcza wielu kluczowych technologii pozwalających na stworzenie różnych rozwiązań umożliwiających dalsze zwiększenie pojemności dysków twardych. Kluczowe komponenty demonstrowanego układu obejmowały prowadzoną światłowodowo wiązkę laserową, zwierciadła precyzyjnego pozycjonowania zintegrowane na hybrydowej optomagnetycznej głowicy zapisu, mikrosoczewki skupiające i matrycowane dyski poliwęglanowe. Zmierzony został błąd pozycjonowania wynoszący jedynie 1,2 mikrocala (ok. 30 nm). Jest to wartość wystarczająca, by osiągnąć gęstość ścieżek 105.000 ścieżek na cal.

www.seagate.com

***



Firma Micro Star International ogłasza nową płytę główną MS-6168 zbudowaną na układzie Intel 440ZX i zintegrowaną z najnowszą karta grafiki / akceleratorem 3D 3dfx Voodoo3 2000 oraz kartą dźwiękową. Nowa płyta główna firmy MicroStar International to doskonałe rozwiązanie dla graczy oraz osób szukających rozwiązań sprzętowych do multimedialnej rozrywki. Układ Intel ZX, na którym zbudowana jest płyta MSI-6168 zapewnia dobrą wydajność płycie, a co za tym całemu systemowi. Płytę standardowo wyposażono w systemy ciągłego monitoringu: TOP III (Thermal Overheat Protection) - to zespół trzech czujników mierzących stale temperaturę. Czujniki umieszczone są pod procesorem, obok procesora zaś trzeci można umieścić dowolnie.

Creative 3DBlaster Savage4 Pro

Kolejna odsłona dzikiego

Firma S3 jest niemal legendą w świecie producentów kart graficznych. Jeszcze kilka lat temu właściwie nie produkowało się urządzeń na układach żadnych innych wytwórców. Niestety wraz z pojawieniem się akceleratorów 3D firma nieco przygasła. Na szczęście od pewnego czasu wszystko wraca do normy. Najpierw pojawiła się kość Savage3D, która dorównywała ówczesnym konkurentom oraz wprowadzała doskonały mechanizm kompresji tekstur (S3TC), a teraz wprowadzany jest do sprzedaży następna generacja układów o nazwie Savage4.

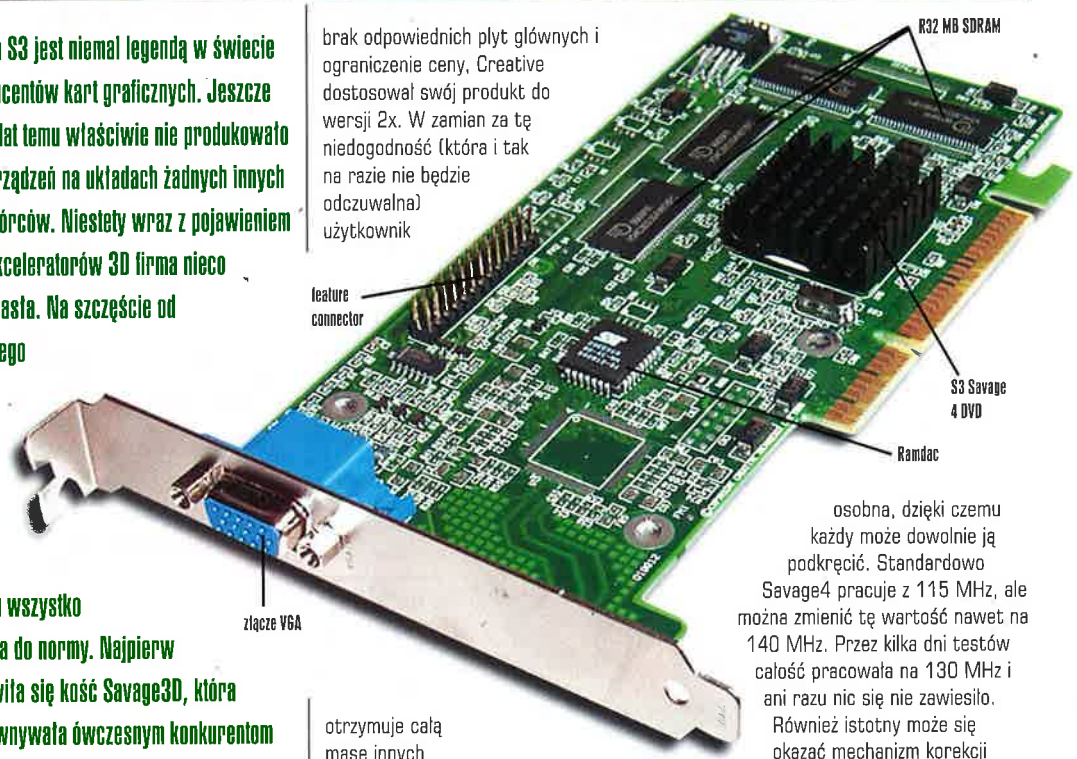
ŁUKASZ NOWAK

Ta czwórka w nazwie łączy się z wykorzystaniem magistrali AGP4x. Jeszcze nie pojawiły się płyty główne, które potrafiłyby w pełni wykorzystać zalet tej szyny, a już każda szanująca się firma oferuje odpowiednie karty. Poprzedniej wersji Savage zarzucano obsługę "tylko" 8 MB pamięci oraz zbyt późne ukazanie się na rynku. Producent wyciągnął odpowiednie wnioski i Savage4 jest już pozbawiony niedociągnięć poprzednika.

Jedną z pierwszych kart pracujących z nową kością jest urządzenie firmy Creative. Jest to zintegrowany akcelerator 2D i 3D przeznaczony dla domowego i biurowego użytkownika. Zanim zacznie się oceniać tę kartę, należy pamiętać, że z definicji nie ma ona być szybsza od Rivy TNT2 Ultra czy Voodoo3 3500. Konkurencyjność tej konstrukcji ma polegać na nieco niższych osiągach, rekompensowanych znacznie atrakcyjniejszą ceną. Na polskim rynku taka taktyka zawsze przynosi dobre rezultaty i zapewne dzięki niej również Savage4 zdobędzie popularność.

Ale teraz trochę o samej karcie. Jest to oczywiście urządzenie wykorzystujące magistralę AGP. Jednak ze względu na brak odpowiednich płyt głównych i ograniczenie ceny, Creative dostosował swój produkt do wersji 2x. W zamian za tę niedogodność (która i tak na razie nie będzie odczuwalna) użytkownik otrzymuje całą masę innych doskonałych cech. Po pierwsze zauważalne jest zamontowanie na karcie 32 MB pamięci SDRAM. Tak duży jej rozmiar pozwoli na uruchamianie gier w maksymalnych rozdzielczościach oraz wykorzystanie dużych, lepszych tekstur. Jak by tego było mało, Savege4 Pro posiada wbudowany mechanizm sprzętowej kompresji tekstur. Dzięki niemu każda gra może widzieć 48 MB pamięci karty. Natomiast jeżeli aplikacja potrafi bezpośrednio obsłużyć S3TC, rozmiar dostępnej pamięci może wzrosnąć nawet do 64 MB. Tak potężnej broni nie posiada żaden inny producent, a dzięki rosnącemu wsparciu ze strony programistów (większość nowych gier potrafi już wykorzystać S3TC) już niedługo Savage4 może stać się wielkim hitem, a S3 powróci na sam szczyt technologicznej drabinki. Do równie udanych posunięć należy zaliczyć wyposażenie karty w RAMDAC taktowany częstotliwością 300 MHz. Dzięki niemu uzyskuje się niezwykle stabilny obraz oraz bardzo duże częstotliwości odświeżania ekranu. Oczywiście nie muszę wspominać o takich rzeczach jak 32 bitowy rendering czy anti-aliasing całej sceny.

Zupełnie osobną sprawą jest dostarczony do karty software. Jak zwykle muszę oddać pokłon Creative'owi, który zawsze dba o świetne wyposażenie swoich kart. Doskonałe sterowniki do Windows 95, 98 i NT potrafią naprawdę wiele zdziałać. Dzięki nim można ustawić częstotliwość odświeżania, pozycję ekranu i wiele innych. Do ciekawszych należy zaliczyć możliwość zmiany częstotliwości taktowania procesora i pamięci karty z osobna, dzięki czemu każdy może dowolnie ją podkręcić. Standardowo Savage4 pracuje z 115 MHz, ale można zmienić tę wartość nawet na 140 MHz. Przez kilka dni testów całość pracowała na 130 MHz i ani razu nic się nie zawiesiło. Również istotny może się okazać mechanizm korekcji kolorów firmy Colorific, który pozwala dokładnie dobrać wszelkie parametry wyświetlanego obrazu do monitora. No i nie należy zapomnieć o programowym odtwarzaczu MPEG dla filmów z DVD, któremu oczywiście pomaga sprzętowa akceleracja.



Creative 3DBlaster Savage4 Pro jest kartą bardzo dobrą. Pomimo osiągów nieco ustępujących liderom, nowy produkt może bez problemu konkurować z nimi atrakcyjną ceną i precyzją wykonania. Jak zwykle u Creative'a doskonały software daje bardzo duże możliwość konfiguracyjne, a świetny odtwarzacz SoftMPEG pozwoli cieszyć się filmami na krążkach DVD. ■

INFO CD-ACTION

Creative 3DBlaster Savage4 Pro

Dane techniczne:
Procesor: S3 Savage4 Pro
Pamięć: 32 MB SDRAM
Magistrala: AGP2x

Plusy:
- dobra wydajność
- atrakcyjna cena
- kompresja tekstur

Minusy:
Brak

Testy wykonano na:
PII 333 MHz, 64 MB SDRAM, Intel BX

Producent:
Creative Labs

Dostarczył:
Creative Labs (Poland) Ltd. Oddział Polska
ul. Sobieskiego 110/3, 00-764 Warszawa
tel./fax (0-22) 646-52-16

Internet:
www.soundblaster.com

Cena:
620 zł

Saitek X36F, X35T

F16 w Twoim domu

Saitek jest firmą, która produkuje najwyższej klasy akcesoria przeznaczone dla komputerowych graczy. W jej ofercie można znaleźć wszelkiego rodzaju joye, przepustnice, kierownice itd. Wszystko jest wykonane w sposób, który ma zadowolić największych fanów wirtualnej rzeczywistości, jaka wkracza w nasze życie za pośrednictwem ekranu monitora.

ŁUKASZ NOWAK

Najważniejsze urządzenia Saiteka, które zamienią pokój każdego gracza w realistyczny kokpit samolotu szturmowego, to X36F i X35T. Pierwsze to wysokiej klasy joystick, a drugie - rozbudowany kontroler przepustnicy, który zapewnia dostęp do szerokiego spektrum funkcji. Obydwa urządzenia są przeznaczone do wspólnej pracy, ale X36F może działać także samodzielnie.

Podłączenie kompletu jest dosyć skomplikowane. Najpierw, oczywiście, wykorzystuje się standardowy gameport. Później jednak należy przepiąć klawiaturę do joy'a, którego się następnie wpina w jej gniazdo w komputerze. Można również wykonać taką samą operację z myszką, jednak jest to opcjonalne. W procesie instalacji pomaga bardzo dobra instrukcja. Niestety dostarczono ją jedynie w języku angielskim, co nie pomoże polskim nastolatkom (chyba że w nauce języków obcych ;-) Po podłączeniu sprzętu, trzeba zainstalować software. Tak, X36F posiada swoje własne sterowniki do Windows 9x, które pozwalają na wykorzystanie wszystkich funkcji. Jako że joy Saiteka jest podłączany przez złącze klawiatury, nietrudno się domyślić, że będzie on w pełni konfigurowalny. Dzięki oprogramowaniu możliwe jest przypisanie każdemu z przycisków, suwaków i innych kontrolerów dowolnej kombinacji klawiszy klawiatury. Pozwala to skonfigurować joy'a poza grą, dla której będzie on widoczny jako normalna klawiatura. Takie rozwiązanie jest zdecydowanie najlepsze przy tak rozbudowanej konstrukcji, gdyż pozwala na wykorzystanie 100% możliwości urządzenia bez konieczności bezpośredniej współpracy z grą.

A teraz nastąpi część właściwa, czyli opis funkcji joy'a. Przede wszystkim, X36F jest drążkiem dosyć pokaźnych rozmiarów. Momentami nawet moje wielkie łapy nie były w stanie szybko dosięgnąć wszystkiego. Z jednej strony daje to duży komfort przy wykorzystaniu standardowych funkcji, ale z drugiej utrudnia dostęp do rzadziej wykorzystywanych przełączników. Konstrukcja joy'a jest dosyć masywna, dzięki czemu dobrze trzyma się na stole. Pokryty specjalnym, przypominającym gumę materiałem drążek jest bardzo przyjemny w dotyku, a dzięki podpórce pod nadgarstek nie wywołuje zmęczenia ręki. Niestety pewnym archaizmem w dniu dzisiejszym jest zastosowanie ręcznie kalibrowanego mechanizmu. Tak dobrze znane niegdyś dwa kółka regulujące pozycję drążka w pionie i poziomie powoli przestają być stosowane, a zastępuje je specjalny system autokalibracji. Saitek X36F nie dysponuje takowym, dlatego co jakiś czas trzeba go skalibrować.

Najważniejsze są jednak różnego rodzaju przełączniki. Oprócz standardowych czterech przycisków fire (choć ich rozłożenie nie jest już tak standardowe), na głowicy joy'a znalazło się miejsce także dla dwóch kontrolerów widoku oraz specjalnego przycisku do odpalania rakiet. Ma on postać uchylanej klapki, która wygląda podobnie jak na amerykańskich filmach. Aby odpalić rakietę, najpierw trzeba odbezpieczyć przycisk. W sumie, to jedynie taki drobiazg, ale tylko zwiększa on realizm walki powietrznej i pozwala jeszcze lepiej wczuć się w sytuację prawdziwego pilota. Dwa kontrolery widoku, to maleńkie cyfrowe joysticki, które standardowo były przeznaczone do rozglądania się na boki lub celowania. Teraz można dowolnie przypisać im jakiekolwiek funkcje. Można je na przykład wykorzystać do szybkiego zmieniania uzbrojenia albo do regulowania pozycji klap. Możliwości są praktycznie nieograniczone. Zupełną nowością jest także przycisk określany przez producenta jako "pinkie switch". Znajduje się on pod małym palcem i oczywiście można zmieniać jego zadania. Jest to rozwiązanie dosyć wygodne, jednak dla graczy o mniejszych dłoniach dosięgnięcie go jednocześnie z głównym fire'em może stanowić pewien problem.

Drugim urządzeniem, które poleca się fanom komputerowego latania, jest przepustnica X35T. Jest to osobny moduł podłączana do joy'a X36F. Oprócz standardowej regulacji prędkości, oferuje ona także wiele usprawnień, które są oczywiście w pełni konfigurowalne. I tak na rączce znajduje się dodatkowy kontroler widoku, kilka standardowych przycisków, przełączników oraz dwa pokrętła, które można wykorzystać do rozmaitych celów (np. zmiana kąta nachylenia dysz wylotowych). Taka mnogość wszelkiego rodzaju kontrolerów sprawia, że prostsze gry nie są w stanie ich wszystkich wykorzystać. Jednak miłośnicy takich zabawek jak MS Flight Simulator będą wprost zachwyceni. W końcu można w pełni obsłużyć wszelkie zaawansowane funkcje symulatora. Komplet Saitek X36F i X35T stanowi wymarzony kontroler dla każdego fana komputerowych symulatorów lotu. Duże rozbudowanie, wytrzymała i wygodna konstrukcja oraz pełna konfigurowalność są cechami, które pozwolą poczuć się naprawdę w niebie. ■

INFO

Saitek X36F & X35T

Plusy:
- pełna konfigurowalność
- duża liczba przycisków i pokręteł
- stabilna, solidna konstrukcja

Minusy:
brak

Producent:
Saitek

Dostarczył:
Lamar, 82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel. (0-55) 233-59-44, fax 233-93-65

Internet:
www.saitek.com

Cena:
450 zł

Nowości sprzętowe

np. na karcie graficznej. System informacji termicznej połączony i nadzorowany jest poprzez oprogramowanie: PC Alert III - oprogramowanie łączące w sobie nadzór nad takimi informacjami z płyty głównej, jak:
- kontrolowanie, informowanie i alarm przy przegrzaniu się, przekroczeniu określonej przez użytkownika temperatury procesora lub innych kontrolowanych urządzeń
- informowanie o przebiegu i stanie zasilania procesora
- informowanie o otwartej, zamkniętej obudowie
- informowanie o obrotach wentylatora procesora, oraz wentylatora obudowy
- diagnozowanie podzespołów pod kontem standardu Y2K (rok 2000)
- włączanie / wyłączanie soft coolera
- zarządzanie szybkością szyny FSB
- zdalne zarządzanie i obsługa powyższych funkcji (z sieci, przez modem)

Dodatkowo płyta wyposażona jest w tzw. SOFT MENU, która umożliwia kontrolę urządzeń przyłączonych do płyty, włączanie, wyłączanie czujników, ustawianie szybkości szyny FSB oraz napięcia dostarczanego do procesora.

Oto podstawowe parametry płyty głównej MS-6168
- 100MHz FSB: obsługa wszystkich procesorów Intel Pentium II, III/ Celeron(r) do 550MHz
- Pamięć: 2 DIMM, Max. 256MB SDRAM
- Karta graficzna: 3dfx Voodoo3 2000 16MB SGRAM zintegrowany z płytą, wewnętrzna szyna AGP
- Dźwięk: Creative ES1371/1373 (PCI)
- Wejścia / wyjścia: 1 VGA, 1 Serial, 1 Printer, 2 USB ports, Floppy, IrDA
- BIOS: ACPI, DMI, PnP, Green, PC97/98
- Sloty: 1 ISA, 3 PCI
- TOP 2 (Thermal Overheat Protection) Technology
- System Hardware Monitor
- PC Alert 2 Monitor Software
- Wymiary: 24.4cm x 20.6cm, Micro ATX

Sugerowana cena płyty to 960 PLN z VAT.

www.tornado.com.pl

***

Od czasu 386 w technologii procesorów do komputerów PC właściwie niewiele się zmieniło. Dodanie instrukcji MMX i SIMD (3DNow!) stanowi tylko mały suplement, który w znacznym stopniu nie zmienia architektury procesora. Jednak od dawna krążą pogłoski o wielkich zmianach w biurach projektowych Intela. Zmianach związanych z firmą Hewlett-Packard i zupełnie nową jednostką o nazwie Merced. Ten nieco legendarny już procesor jest przygotowywany od co najmniej kilku lat przez Intela i HP, ale teraz w końcu istnieją duże szanse na zmaterializowanie się tej idei. Intel oficjalnie ogłosił, że posiada już prototyp nowego CPU, a w drugim kwartale 2000 roku zamierza rozpocząć sprzedaż.
Poprzez zastosowanie zupełnie nowych technologii (RISC, 64 bity, 256 rejestrów, symetryczne przetwarzanie) Merced powinien być przynajmniej dwukrotnie szybszy od Pentium III. I nie są to tylko czcze pogróżki. Każdy, kto pracował na komputerze z procesorem DEC Alpha taktowanym tą samą częstotliwością co Intel, doskonale wie, ile jeszcze można wyciągnąć z CPU. Dlatego już w przyszłym roku należy się spodziewać poważnej rewolucji na rynku komputerów osobistych.

Nowości sprzętowe

Merced jest zupełnie nowym projektem i pełne jego wykorzystanie będzie wymagało nowych wersji oprogramowania. Jednak według zapewnień producenta, starszy software będzie bez problemów działać. Nowy procesor ma mieć bowiem wbudowane jednostki tłumaczące rozkazy x86 i PA-RISC na instrukcje Merceda.

www.intel.com

***

Abit właśnie zaprezentował nowy model płyty głównej. Nosi ona nazwę BE6 i wykorzystuje chipset Intel BX. Oczywiście przeznaczona została do współpracy z procesorami Pentium II i Pentium III, a przy wykorzystaniu specjalnego adaptera Slot1-PPGA, także Celeron. BE6 jest rozwiązaniem skierowanym do profesjonalistów szukających maksymalnej wydajności i konfigurowalności. Dlatego możliwe jest korzystanie z magistrali FSB nawet do 133 MHz oraz mnożników do 8x. Jak nietrudno obliczyć, umożliwia to obsługę procesorów powyżej 1 GHz, co nadal wydaje się wartością astronomiczną.
Podstawową nowością w modelu BE6 jest zintegrowany kontroler UltraATA/66. Nie zastąpił on jednak dotychczasowego, a jedynie go uzupełnia. Dzięki temu możliwe jest podłączenie nawet ośmiu urządzeń EIDE, w tym czterech pracujących z prędkością 66 MB/s. Takie rozwiązanie jest unikatowe i po raz kolejny w historii Abita daje mu prowadzenie w dziedzinie funkcjonalnych usprawnień płyt głównych. Dla przypomnienia, to właśnie Abit jako pierwszy wprowadził ustawianie częstotliwości procesora w BIOS.

www.abit.com.tw

***

W ofercie Cadeny Systems pojawiła się nowa, profesjonalna karta graficzna - Diamond Fire GL1. Sprzęt posiada "na pokładzie" 256-bitowy procesor graficzny IBM-a (pierwszy na rynku), który jest w stanie przetworzyć do 4 milionów poligonów na sekundę. Produkt wykorzystuje standard OpenGL, wspiera najnowsze instrukcje (SIMD) procesorów Intel Pentium III oraz doskonale nadaje się do profesjonalnych, wieloprocesorowych stacji graficznych.

www.cadena.com.pl

***

PARYŻ, Francja - 1 czerwca 1999 r. - Firma Seagate Technology, Inc. (NYSE:SEG) wstrząsnęła rynkiem komputerów klasy desktop, wprowadzając nową rodzinę dysków

Saitek R4

Wyczuj drogę poprzez kierownicę!

Czy przypominacie sobie jeszcze obietnicę, jaką złożyłem Wam (i sobie) w podsumowaniu tekstu recenzji pierwszego urządzenia Force Feedback, które pojawiło się w naszej redakcji? Wtedy to postanowiłem sobie, że pierwsza kierownica, również wyposażona w mechanizmy siłowego sprzężenia zwrotnego, też trafi w me ręce i zostanie w nich dostatecznie długo, bym mógł wyrobić sobie o niej opinię i opowiedzieć Wam co nieco na jej temat. Niestety, nie dane mi jednak było wywiązać się z obietnicy - a przynajmniej - nie w pełni. Saitek R4 Force Wheel bowiem nie jest pierwszym tego typu urządzeniem, jakie zjawiło się pod naszym dachem... Z całą pewnością jednak jest pierwszym, jakie trafiło wprost do mnie...

(GRACZ) JACEK SMOLIŃSKI

Ogromne pudło, w którym sprzedawany jest drogocenny sprzęt, skrywa rozłożone na "czynniki niemal-pierwsze" urządzenie: kierownicę na ogromnej, stabilnej, przykręcanej do blatu bazie, podpinane do niej pedały i zasilający całość prostownik prądu z wtyczką sieciową. Złożenie rozczłonkowanego urządzenia generalnie nie sprawia kłopotów. Ewentualne trudności łagodzone są przez obrazkowe przedstawienie kolejnych faz procesu przysposabiania kierownicy do jazdy. Faktem jednak jest, że w instrukcji brak sekcji polskiej, więc osoby nie znające angielskiego, niemieckiego, francuskiego, włoskiego czy hiszpańskiego (niepotrzebne skreślić) mogą się poczuć nieco przytłoczone ilością komponentów. Złożony sprzęt (jego wygląd powinien być Wam znajomy z reklam Saitek, jakie goszczły na naszych stronach od kilku numerów...) należy podpiąć do komputera za pośrednictwem gniazda joysticka oraz do prądu, po czym, po zainstalowaniu sterowników znajdujących się na dołączonym do zestawu krążku - zrestartować komputer. Dopiero po restarcie systemu można wziąć się za konfigurowanie R4. Później zaś pozostaje zarezerwować sobie kilka wolnych godzin i... grać, grać, grać w samochodówki.

Obrót koła kierownicy zamyka się w jakichś 320 stopniach, co jest standardem w tego typu urządzeniach. Opór, jaki daje koło podczas kręcenia oraz centrowanie się, czyli powrót do pozycji zerowej, jest równomierny na całej przestrzeni - brak jest zarazem punktów "martwych", przykładowo ogromnego "luzu" w okolicach pozycji centralnej. Również i pedały sprawują się bez zarzutu. Wprawdzie, jak dla mnie, hamulec jest odrobinę zbyt stromy, a jego skok za mały, jednak kilka innych osób, które siłą wprosiły się na mój fotel, twierdziło, że tak gaz, jak i hamulec sprawują się fantastycznie - tyle tylko, że trzeba przyzwyczaić się do różnego kąta ułożenia i pracy stóp. Przy okazji: po raz kolejny zabrakło mi dodatkowej podpórki, na której można by ułożyć lewą stopę i tym samym zapobiegać odsuwaniu się pedałów w trakcie zabawy - pozostaje jazda jak w cartach, z lewą na hamulcu... Warto nadmienić również (a w zasadzie rozwiać ewentualne wątpliwości na ten temat), że mimo "chromowego" wyglądu pedały zbudowane zostały z mocnego, lecz wciąż tylko plastiku...

Swą wysoką jakość R4 Force Wheel potwierdza jednak dopiero podczas zabawy. Doprawdy nie będzie przesady w stwierdzeniu, że teraz Grand Prix Legends stało się symulatorem totalnego realizmu! Dopiero teraz możemy naprawdę odczuć, w jaki sposób ściskają kółko (to tylko taka nazwa - to "coś" tutaj przypomina raczej kierownicę bolidu Formuły 1) kierowcy prześlizgujący się przez ciasne szykany. Ja osobiście po prostu umarłem z zachwytu w momencie, gdy pod dwie plytki umieszczone za kierownicą, a służące jako klawisze podpiąłem funkcje zmiany biegów (mimo obecności służącej temu rączki z prawej strony - tak było bardziej "naprawdę" :)) i spróbowałem się pościgać... Inna rzecz, że sprawdziły się me przewidywania - na mistrzowskie opanowanie bolidu należy poświęcić dużo więcej czasu niż w przypadku dobrego, "nie kopiącego" analoga... Pozostałe gry, w tym i te znajdujące się w wersjach demonstracyjnych na krążku ze sterownikami z kierownicą współpracowały różnie. Pomijając fakt, że niektóre z nich pozbawione są, że tak powiem "z natury" obsługi siłowego sprzężenia zwrotnego, nie wszystkie nadają się do współpracy z taką kierownicą wyścigową (ot, chociażby Grand Prix 500).

Wrażenia jednak, jakie wyniosłem z Interstate '76, po raz kolejny dały mi powód do rozmyślań nad zasadnością zakupu tego typu sprzętu: fizyczne odczucia trafień pocisków w samochód, doprawione koniecznością kontrowania w stronę przeciwną do zgubionej opony nie dają się porównać z niczym innym!

Zatem: czy w podsumowaniu mógłbym zawahać się, mówiąc, że jest to po prostu sprzęt dla każdego szanującego realizm wielbiciela samochodowych symulacji? Jeśli tak, to tylko z powodu jednego czynnika - jego ceny, która przebija niejednokrotnie ważniejsze dla wygody grania podzespoły - chociażby karty graficzne. Jednak jeżeli stać Cię, drogi graczu, na tak kosztowną zabawkę, a te najlepsze, Logitech czy Microsoft, z rozmaitych względów są Ci niemile - zdecyduj się na Saitek - estetyka wykonania i jakość działania sprawią, że nie będziesz żałował powziętej decyzji! ■

INFO CD-ACTION

Saitek R4

Dane techniczne:
Force Feedback
Pedały
Lewarek zmiany biegów

Plusy
+ świetny Force Feedback
+ stabilna konstrukcja

Minusy:
Chyba brak

Producent:
Saitek

Dostarczył:
Laniser, 82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel. (0-55) 233-59-44, fax 233-93-65

Internet:
www.saitek.com

Cena:
550 zł

SALON WYSYŁKOWY SOFTLAND

NAJNOWSZE TYTUŁY!

PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE!

KOSZT WYSYŁKI POKRYJEMY ZA CIEBIE

JAKO PIERWSI MAMY

cena: 99,00

NOWOŚĆ!

cena: TEL.

NAJNIŻSZE CENY!

cena: 150,00

SUPER! cena: 59,00

ZAWSZE NA CZAS!

cena: 99,00

NOWOŚĆ!

SUPER! cena: 69,00

cena: TEL.

STAR WARS - THE PHANTOM MENACE

cena: TEL.

STAR WARS - RACER

cena: 159,00

REQUIEM

SUPER! cena: 95,00

DUNGEON KEEPER 2 PL

cena: 149,00

RETURN TO KRONDOR

cena: 149,00

MIGHT & MAGIC VII

cena: 149,00

SIM CITY 3000

SUPER! cena: 95,00

MORTYR

cena: TEL.

ALIENS vs PREDATOR

cena: 139,00

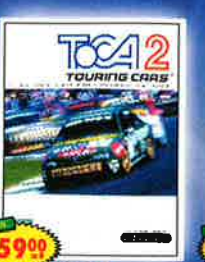
CORSAIRS

cena: 155,00

BALDUR'S GATE

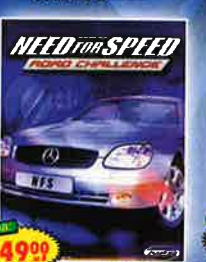
cena: TEL.

KINGPIN



cena: 159,00

TOCA 2



cena: 149,00

NEED FOR SPEED 4

cena: 155,00

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

W naszej ofercie znajdziesz każdy produkt sprzedawany na polskim rynku.
W tym miesiącu najniższe ceny na poniższe tytuły:

Ace Ventura - 63 zł	Jack Orlando - 45 zł	REDLINE - 149 zł
Anno 1602 - 139 zł	Knight and Merchands - 45 zł	Pro Pilot - 69 zł
Army MAn II - 159 zł	Lew Leon - 49 zł	Saga - 65 zł
Black Dahlia - 95 zł	Lomax - 43 zł	Settlers III - 145 zł
Croc - 55 zł	Mad Trax - 65 zł	Setlers III (Misje) - 45 zł
Gruntz - 45 zł	NBA 99 - 149 zł	Shogo 65 zł
GTA Limited Edition - 129 zł	NHL 99 - 139 zł	Starcraft - 149 zł
HEROES OF MIGHTAND	Phantasmagoria - 65 zł	Szachy - 59 zł
AND MAGIC III - 139 zł	Rainbow Six - 99 zł	Świrus - 49 zł
Hopkins - 63 zł	Rally Championship - 75 zł	Tomb Rider III - 129 zł

W tym miesiącu promocja aplikacji domowych. Nie przegap okazji!

89,00

179,00

49,00

53,00

89,00

89,00

49,00

69,00

TEL. 062 73 72 739

URZĄD POCZTOWY, SKRYTKA POCZTOWA 11
63-403 OSTRÓW WIELKOPOLSKI 5

ZAMÓWIONY TOWAR DOSTARCZYMY W CIĄGU 5 DNI

Nowości sprzętowe

Barracuda ATA, oferującą wydajność dysków 7 200 obrotów na minutę za cenę dysków głównego nurtu 5 400 obr/min. Taka wydajność nigdy nie była dostępna na rynku pamięci masowych komputerów desktop. Barracuda ATA jest również pierwszym dyskiem 7 200 obr/min. oferującym pojemność 28 gigabajtów - do 7,1 GB na jeden talerz. Jest to również najodporniejszy dostępny obecnie dysk twardy mogący wytrzymać w stanie wyłączonym wstrząsy do 300 Gs, prześcigając tym samym wszystkich konkurentów.

O ile 28 gigabajtów było jeszcze kilka lat temu niewyobrażalną ilością informacji, to dziś dyski Seagate Barracuda ATA oferują wystarczające możliwości, by w pełni wykorzystać trend ujarzmiania mocy Internetu i cyfrowych informacji przez użytkowników komputerów PC. Na pojedynczym dysku Seagate Barracuda ATA 28 GB użytkownik może zgromadzić 9 filmów fabularnych o jakości takiej jak w systemie VHS, 8 najobszerniejszych gier, 100 rolek cyfrowego filmu i dwie godziny nagrania wideo naszych dzieci, które chcemy przesłać e-mailem do babci - a jeszcze nam zostanie trochę wolnego miejsca.

Co więcej, ze względu na wysoką prędkość obrotową i krótki czas wyszukiwania, klienci mogą wykorzystać wszystkie swoje dane szybko i prosto - nawet równocześnie. Przy oczekiwanej poprawie wydajności nawet o ponad 30 procent w stosunku do poprzednich najlepszych produktów Seagate, nowe dyski pozwolą użytkownikom komputerów PC głównego nurtu na szybsze uruchamianie komputerów, szybsze otwieranie programów i dokumentów, szybszą i efektywniejszą pracę.

Dyski Barracuda ATA przecierają drogę dla konsumenckich i profesjonalnych systemów informatycznych przyszłości - przyszłości znacznie bardziej wypełnionej interakcyjnymi zastosowaniami Internetu, elektroniczną pocztą wideo, wideokomunikacją w czasie rzeczywistym, domową edycją filmów wideo, pobieraniem i gromadzeniem nagrań DVD, domowymi sieciami i współwykorzystywaniem urządzeń, możliwościami domowego serwera audio/wideo i wsparcia dla pracy w domu z równie swobodnym dostępem do firmowych informacji jak w biurze.

Oferując pojemności od 6,8 do 28 GB, dyski Barracuda ATA wykorzystują głowice GMR i doskonałą technologię dysków i głowic, zapewniając o 70 procent wyższą pojemność w stosunku do wcześniejszych dysków klasy desktop Seagate. Oferują one najlepszy w klasie średni czas wyszukiwania 8,6 milisekundy i szybkość wewnętrznego przesyłania danych do 323 megabita na sekundę.

Kontynuując tradycję najlepszej w branży niezawodności dysków Seagate, Barracuda ATA wykorzystuje innowacyjny system SeaShield, zapewniający ulepszoną obsługę i ochronę przed wyładowaniami elektrostatycznymi, pomoce instalacyjne, takie jak DiscWizard, mechanizmy zwiększające integralność danych, takie jak S.M.A.R.T., kody korekcji błędów (Error Correction Code - E.C.C.) i Safe Sparing; oraz autotest dysku (Drive Self Test - DST) pozwalający na inteligentną diagnostykę napędu.

Obecnie rozprowadzane są egzemplarze testowe, a masowa produkcja jest zaplanowana jeszcze tego lata.

www.seagate.com

***

USB Port

Sprawdź, czy go masz

Już od dosyć długiego czasu wszyscy możemy się przekonać, jak przydatnym standardem jest USB. Na rynku w lawinowym tempie narasta liczba urządzeń wykorzystujących do komunikacji z komputerem ten prosty, a zarazem szybki interfejs. Do niedawna mówiło się jednak, że tylko specjalnie przystosowane komputery potrafią w pełni skorzystać z zalet USB.

ŁUKASZ NOWAK

Wbrew pozorom sytuacja jest o wiele prostsza. Po pierwsze wymagana jest odpowiednia wersja systemu operacyjnego. Oczywiście najlepiej posiadać Windows 98, ale również Windows 95 potrafi obsługiwać zdecydowaną większość urządzeń USB. Wymagana jest jednak wersja OSR2 lub OSR2.1. W tym pierwszym przypadku należy jeszcze skopiować ze stron Microsoftu plik USBSUPP.EXE czyli suplement USB. Niektórzy producenci płyt głównych dostarczają go także na krążkach dołączanych do swoich produktów. I to tyle - nic więcej nie jest potrzebne, jeśli chodzi o stronę programową.

Cóż jednak z tego, że posiadamy system operacyjny przystosowany do obsługi USB, skoro na tylnej ściance naszej maszyny nie ma odpowiednich złącz. I tutaj pojawia się główny temat tego artykułu.

Oczywiście wszyscy, którzy mają nowe płyty główne, wykonane w standardzie ATX, nie mają problemu. Jednak spora część płyt w formacie Baby AT oraz starsze - ATX również potrafią obsługiwać USB, mimo że nie posiadają wyprowadzonych złącz. O tym, czy Twoja płyta posiada możliwość wykorzystania nowego standardu, możesz się dowiedzieć z instrukcji. Świadczy o tym też małe 10-pinowe złącze, podobne do gniazdka COM (tam gdzie podłącza się myszkę). Wystarczy dokupić odpowiednie złącze, które wyprowadza się na zewnątrz. Tego typu akcesoria dostępne są w ofercie firmy Megabajt oraz we wszystkich dobrych sklepach komputerowych. Wygląda to bardzo prosto i umożliwia wyprowadzenie dwóch portów USB na zwykłego śledzia, podobnie jak to jest zrobione z gniazdami COM i LPT. Produkowane są dwie wersje tego urządzenia. Różnią się od siebie liczbą gniazd. Pierwsza ma dwa pojedyncze, a druga - jedno podwójne. Funkcjonalnie nic to nie zmienia, a zastosowanie dwóch gniazd ma walory czysto mechaniczne, gdyż upraszcza nieco podłączenie urządzeń.

Jako że cena takich wyprowadzeń jest bardzo niska, a zdecydowana większość płyt do procesorów Pentium i praktycznie wszystkie do K6 i Pentium II posiadają złącze USB, także Ty możesz skorzystać z zalet tego doskonałego standardu. Wbrew pozorom nie jest to już techniczna nowinka, za którą trzeba zapłacić bajońskie sumy i której się praktycznie nie wykorzysta, ale bardzo popularny już standard, który znacznie poszerza możliwości podłączenia rozmaitych urządzeń peryferyjnych. ■

INFO

CD-ACTION

Maxxtro USB Port

Dane techniczne:
Złącza: 2 x USB A

Plusy:
- udostępnienie złącza USB starszym komputerom
- niska cena

Minusy:
Brak

Producent:
Maxtro

Dostarczył:
Megabajt
01-793 Warszawa, ul. Rydygiera 8
tel. (0-22) 633-11-99, fax 639-86-06

Internet:
www.megabajt.waw.pl

Cena:
20 zł

RIO RedBox

Phreakowanie z MP3

Słowo "phreak" oznacza dokonywać różnego rodzaju przekrętów telefonicznych za pomocą zmyślnych urządzeń technicznych. Oczywiście chodzi tu głównie o dowolnie długie rozmawianie za darmo, niezależnie od miejsca, do którego się dzwoni.

J-L-P

Podstawowym narzędziem każdego Phreakera jest tzw. RedBox. Jest to ogólne określenie urządzenia, które pozwala oszukiwać centralę telefoniczną. Ostatnio okazało się, że popularnym RedBoxem stał się przenośny odtwarzacz MP3 - Diamond RIO. Jako że daje doskonałą jakość dźwięku, wykorzystuje się go do rozmawiania za darmo.

Procedura ta polega na nagraniu odpowiedniej sekwencji dźwięków o określonej częstotliwości i długości (wykorzystać do tego można dobry program muzyczny, np. shareware'owy CoolEdit), a następnie odtwarzanie ich co pewien czas. Każda taka seria mówi centrali, że właśnie wrzucono żeton i nie należy pobierać opłaty. System na razie jest opracowany dla Kanady i Stanów Zjednoczonych, ale już niedługo powinny także ukazać się wersje dla innych krajów.

Okazało się już, że RedBox wykorzystujący RIO jest niezwykle efektywny i prosty w użyciu. Przy tym nie wymaga konstruowania żadnych dodatkowych urządzeń generujących odpowiednie dźwięki. Na komputerze można stworzyć tony o określonej częstotliwości z dokładnością do ułamków

Herza, i długości - milisekundy. Dzięki temu praktycznie każdy jest w stanie rozmawiać z wujkiem w Australii bez żadnych kosztów. Oczywiście nie bierzemy żadnej odpowiedzialności za użytkowanie RIO RedBox. Na szczęście (a może na nieszczęście :) w Polsce jest zupełnie inny system telekomunikacyjny niż w Ameryce i dlatego procedura phreakowania będzie wymagała znacznych modyfikacji. Diamond RIO robi coraz więcej szumu. Najpierw był proces wytoczony przez RIAA (amerykańska organizacja pilnująca przestrzegania praw autorskich), a teraz to. Proces RIAA już przegrało, zobaczymy co zrobią firmy telekomunikacyjne, które mogą zostać narażone na poważne straty. ■

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..PAŹDZIERNIK.. / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 10,00zł

Prenumerata z gadżetami

- ☐ trzy numery+długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów +długopis+plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów+długopis +plakaty+czapeczka CDA 129,00zł

.....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..PAŹDZIERNIK.. / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 10,00zł

Prenumerata z gadżetami

- ☐ trzy numery+długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów +długopis+plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów+długopis +plakaty+czapeczka CDA 129,00zł

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..PAŹDZIERNIK.. / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 10,00zł

Prenumerata z gadżetami

- ☐ trzy numery+długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów +długopis+plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów+długopis +plakaty+czapeczka CDA 129,00zł

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..PAŹDZIERNIK.. / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 10,00zł

Prenumerata z gadżetami

- ☐ trzy numery+długopis 34,00zł
- ☐ sześć numerów +długopis+plakaty 69,00zł
- ☐ dwanaście numerów+długopis +plakaty+czapeczka CDA 129,00zł

.....
podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Oszczędzaj kasę - prenumeruj CDA!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już numerów: wszystkich z 96 r. ; wszystkich z 97 r. ; wszystkich z 98 r. oraz 1, 2/99 r. !!!

- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zł

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumeratą) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Sierpnia opłacamy najpóźniej do 15-tego Czerwca, decyduje data stempla pocztowego.

Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
3. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

CD-Action

nie kosztuje dużo:

1. **10 zł** na miesiąc w prenumeracie rocznej
2. **10,50 zł** w prenumeracie na 6 miesięcy
3. **11 zł** w prenumeracie na 3 miesiące

Prenumerata z gadżetami!!!

Uwaga ciągle jeszcze istnieje możliwość zamówienia prenumeraty na nowych zasadach. Można wybrać jeden z kilku wariantów:

•Zamówienie na 3 miesiące + długopis

= 34zł

33 zł za 3 CDA + 1 zł za długopis = 34 zł
W pierwszej przesyłce (czyli w paczce z numerem październikowym) znajdziesz długopis firmowy CD-Action.

•Zamówienie na 6 miesięcy + długopis + plakaty

= 69zł

63 zł za 6 CDA + 1 zł za długopis + 5 zł za plakaty = 69 zł
Pierwsza przesyłka (październikowa) będzie oprócz numeru CDA zawierać długopis CD-Action i paczkę z plakatami.

•Zamówienie roczne (12 miesięcy) + długopis+ plakaty + czapeczka CDA

= 129zł

120 zł za 12 CDA + 1 zł za długopis + 5 zł za plakaty + 3 zł za czapeczkę CDA = 129 zł
W pierwszej paczce (raczej ciężkiej) w październiku znajdziesz długopis, plakaty i czapeczkę CD-Action.

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Cześć! ***Wprawdzie to numer sierpniowy, ale czytacie go gdzieś po połowie lipca, gdy wakacje tak naprawdę dopiero nabierają rozpędu. Z tej okazji życzymy Wam samych bezchmurnych dni, miłego wypoczynku, 1000% relaksu i trafienia na gierkę życia, dzięki której nie zauważycie nawet, że na dworze właśnie leje i jest +13 stopni Celsjusza oraz jesień za oknem. A jak ktoś nie ma chęci grać w wakacje, to niech zajrzy na kanał #cdaction, w każdy piątek od 14 do 16 na IRCu, to sobie z nami pogada na żywo (pozdrowienia dla wszystkich ludzi z kanału, KBI dla Ciebie też!). I tyle wakacyjnego gadania, pora na listy!... i gumowe kurczaki.***

Myśl miesiąca: ***Mów do głupca mądrze - a nazwie Cię idiotą. (Thx dla Bartka Stachury za nadesłanie).***

Dwa błędy?

W maju mieliście dwa błędy
1. Jedna strona była wydrukowana do góry nogami.

Piszesz o reklamie Action Plus? Tak miało być! Przyznaj się - z samej ciekawości co tam było napisane, odwróciłeś gazetę i zerknąłeś na reklamę... I o to chodziło!

2. Okładki na pełne wersje (...) Mogliście po drugiej stronie dać jakąś reklamę.
Z z Wrocławia

A tu się zgadza - pomyliły się nam strony, okładki miały być po drugiej stronie jednej z reklam.

Trochę gnębienia

(...) Mój kumpel powiedział, że jesteście do d. Ja uważam, że jest wręcz przeciwnie - d*** jest do Was :)***

Jak to mówią górale - d*** jest jak prawda. Każdy ma własną :)

(...) Inne gazety dały AvP 10/10 lub 9/10. Wy7+/10. Dziwne!

Dlaczego? Czy każdy ostro lansowany tytuł, bazujący na np. znanych filmach, musi od razu być wart wysokiej noty? Macie dowód, że nie pękamy, krytykując jakiś hit, gdy uważamy, że na to zasłużył. Z drugiej strony jednak wcale to nie oznacza, że gra nie jest bardzo dobra. Przeciwnie.

Chociaż wytłumaczyliście się (...) to i tak Was pognębię. Pomocna Dłoń na CD - bezsens! Napisałem anons do Nawiążę Kontakt i kto teraz do mnie napisze? Nikt, bo anons na CD!

Alien X, Poznań

Nie desperuj! Kto ma chęć czytać PD, ten przeczyta! Kto ma chęć napisać - napisze. A gdybyśmy wrzucali anonse na strony, to ostatnie z maja zostałyby wydrukowane w tym numerze! Tyle ich było! Stąd czerwcowe byłyby we wrześniu i październiku, lipcowe w listopadzie (i grudniu)... i sam zobacz, co by się wkrótce działo - pół roku oczekiwania na druk! Czy byłby wówczas sens zamieszczać prośby o pomoc, czy anonse o sprzedaży czegoś, co już dawno opchnęliście innymi kanałami? Anonse na CD to nic innego jak nasze "wyjście awaryjne". Stron na poszerzenie PD brak, więc trzeba sobie radzić w inny sposób. (I tylko nie piszcie "zlikwidujcie ten głupi dział XX i w jego miejsce dawajcie więcej anonsów", ponieważ fani tego kącika zaraz podniosą krzyk i nic z tego nie będzie).

Star Wars na CD

Czy zamieścicie na CD pełną wersję gry związanej z Gwiezdnymi Wojnami?

Michał Leśniewski, Poznań

Powiemy tak: są na to szanse, że taka gra pojawi się na naszych CD w tym roku. No ale pewności nie mamy. I - pliiiz! - nie pytajcie od razu "a jaka to???". Dowiecie się w swoim czasie (czyli miesiąc przed jej premierą) i ani dnia wcześniej. koniec i kropka.

Problem z Clashem

Gdy go włączam, pojawia się napis, że nie mam 16 mb Ram (a mam!) i pisze żebym wykasował jakiś plik z Windows, ale i to nie pomaga. U wujka, z 32 Mb Ram, pojawia się ten sam napis. Co mam robić?!

Taz

Masz przestać kupować piraty na giełdzie!!! Gdybyś miał oryginał, to w instrukcji stoi jak wół i po polsku, czemu się tak dzieje i jak temu zaradzić. Ładnie to tak?! A jeśli masz oryginał - poczytaj jego wymagania...

Recenzja CDA

Plusy: + część szały graficznej; + tekst Michała G. z Rawy Mazowieckiej (4/99); + scena (dla inteligentnych oczywiście); + śmianie się z Was :))); + łatwo ją dostać w kiosku; + pisanie tego listu...; + zaraz będą minusy, che che.

Minusy: pisanie plusów :))); głupie riposty i egoizm w AR; recenzje (...) piszecie np. że gra jest świetna, ktoś nie ma tyle kasy i jest załamany; piszecie że do kitu - ktoś to kupił i jak wyżej. Obojniaki - TAK NIE WOLNO; żenujący dział Na Luzie; żałosne CD (nie, przesadziłem, pudełka są w porządku); dema, które mogą Ci nieźle namieszać (przynajmniej mi); pseudoredaktorzy i ich pseudonimy; ogromna przewaga gier nad programami (tak 9:1); Smuggler podniecający się 3 CD (za 18 zł!!!). Mówię Ci, kup se Viagrę!; Wysokie wymagania sprzętowe; za dużo brutalności, za mało s...(eksu)

Ocena naciągnięta: 5/10

Wymagania: Pentium 3, dar przebaczania, akcelerator cierpliwości, mocne nerwy, 14,99 wolnej kasy w portfelu

George z Kalisza

Odnośnie minusów. Głupie riposty i egoizm (hmmm... egoizm???) w AR jest znakiem rozpoznawczym tej rubryki. Ich eliminacja równa się praktycznie śmierci tego działu. (Od Jediego: chciałbym tutaj zaprotestować - to Smuggle jest egoistą, a ja jestem sexi - dziękuję za uwagę). Recenzje - załamałeś nas. Wynika z tego, że po prostu najlepiej drukować same puste kartki, bo inaczej tak czy siak ludzie popadają w depresję. Na Luzie - większość czytelników ma inne zdanie. Cóż, każdy ma inny gust... CD - a co masz do nich? Dema: nie odpowiadamy za skutki wywołane przez ich działanie, my je tylko zamieszczamy. Inna rzecz, że jakoś nie zauważyliśmy, by publikowane dema wywierały jakiś negatywny skutek na nasze komputery. Pseudoredaktorzy - przyjmij się do pracy w CDA i zrób porządek z nimi i ich ksywami. Przewaga gier - dla niektórych i tak za dużo piszemy o programach (od tego jest zresztą PCS, jak komuś ich mało w CDA). 3CD za 17,99 zł - jest się czymś podniecać! Za radę odnośnie Viagry dziękuję - wystarczy mi (na najbliższy weekend) te 35 kg, które i tak kupiłem sobie bez tej zachęty. Jak to przeżyję, to znowu sobie kupię, spoko. Wysokie wymagania sprzętowe: od dziś w stopkach będzie napisane 286, 4 Mb Ram, VGA, CDx2, niezależnie od rzeczywistych wymagań gierki. Zadowolony? Za mało seksu - idź do agencji, daj im CDA w ramach honorarium - a zobaczysz jak Cię.... khm... powiedzmy, że zrobią Ci coś, co ma (fonetycznie) trochę wspólnego z seksem.

Wątpliwości

Moglibyście raz na jakiś czas zrobić CD z samymi tylko tipsami, trainerami, patchami itp.

I zrobiliśmy - nazywa się Tipsomaniak i jest zapchany czymś takim; jest w reklamach, sprawdź!!!

Zauważyłem, że w bonusach niektóre rzeczy się powtarzają (np. ikony) (...)

Cóż, dział robiony jest przez kilka osób, stąd czasem rzeczywiście mogą się zdublować niektóre elementy. Naturalnie będziemy się starać, by zredukować takie duble do minimum...

Zdecydujcie się wreszcie na jeden wygląd kompaktów. Raz czerwone, raz niebieskie, potem zielone, nie wspominając o czarnych. (...)

Kacper Krzemiński, Włoszczowa

Czy to coś złego? Naszym zdaniem odmienny kolor krążków jest nawet pożyteczny, gdyż czasem łatwiej pamiętać, że np. potrzebny programik jest na takim zielonym CD niż przeglądać je po kolei. Czerń to już przeszłość i to se ne vrati, pane Havranek. (Heeee!?! - twój pies też był plaskaty!?! - Jedi).

Krytyka

Action Redaction - czemu spławiacie początkujących graczy i naśmiewacie się z nich. W Scenie Smuggler jest "taki wspaniałomyślny" (tak pisze) dla początkujących. A tu? Jeśli ktoś nie wie, co to jest np. TPP, FPP itp. to co? Rok temu nie umiałem odgadnąć ich znaczenia. I skąd miałem się dowiedzieć co te skróty znaczą? Ludzie, więcej wyrozumiałości!

Zacznijmy od końca. Nie wiedziałeś co to jest FPP - a teraz wiesz. Czemu zatem sądzisz, że reszta graczy jest mniej domyślna od Ciebie? Więcej wiary w ludzką inteligencję! My naprawdę nie możemy co numer (bo przecież co miesiąc przybywają nowi, zieloni gracze) w kółko pisać o tym samym. Przypominamy jednak, że w 10/98 zamieściliśmy (z myślą o takich początkujących) "Słowniczek gracza", w którym staraliśmy się objaśnić te wszystkie pojęcia. Nawiasem mówiąc, wrzuciliśmy go (i uzupełnienie) na CD w 07/99, w Bonus1/Action Red (tamże też specjalne FAQ dla czytelników). Czy takie rozwiązanie Cię satysfakcjonuje? Zaś co do stylu odpowiedzi w AR - też już nam się odechciewa tłumaczyć (n-ty raz...), że choć kpimy, to niegroźnie i ze wszystkich, włączając w to siebie. Nikogo serio nie staramy się obrazić ani spławić...

Okładki - nie wspomnę, że są nienastrojowe. Czasem są zbyt śmiałe. (...) Na biurku leżał CDA 8/98 - mój tata myślał, że czytam jakiegoś świerszczyka. Tam już przesadziliście.

MIKI

Cóż, zależy co się komu kojarzy. Pani była ubrana i ukazana w raczej niewinnej pozie, a poza tym była to okładka z "5 Elementu". Co w tym było "świerszczykowatego" i nadmiernie śmiałego? No chyba, że dla kogoś, kto podnieca się widząc choćby pracujące tłoki lokomotywy czy widząc piersi... kurczaka, w sklepie. Aha - pamiętamy taki tygodnik dla małych dzieci: nazywa się... "Świerszczyk"!

Tipsy i geniusze

Ostatnio czytając Pomocną Dłoń, wpadłem na takie genialne teksty (chodzi o grę Polanie): "gdy na ekranie pojawi się krowa (...) wróci do mleczarni (...) zostawi mleko" albo "w jednej mleczarni można kupić więcej niż jedną krowę". Zastanawiam się ile ma lat osoba, która to pisała i czy wie, że jest takie coś, jak tipsy na mleko.

Falco

A nas zastanawia jedna rzecz: czy wiesz o tym, że niektórzy uważają granie z tipsami za coś nienormalnego i niemoralnego? Te "świry" wolą grać uczciwie, nie bawiąc się w cheatowanie itp. Nie wiem ile lat miały osoby, które napisały tamte teksty - ale niezależnie od ich wieku widać, że grają fair... i że chciały pomóc komuś, kto miał problem z grą. I za to należą się im wyrazy uznania!

Kilka refleksji

1. Boje tzw. "prawdziwych scenowców" z ludźmi zaczynającymi działanie na scenie. Są o tyle dobre, że tym pierwszym zaczyna ktoś deptać po piętach i czują na plecach gorący oddech fali nowych ludzi - a tych drugich musi to cholernie mobilizować (...) Ja osobiście nie stoję po żadnej stronie barykady, ponieważ część mózgu odpowiedzialną za twórczość artystyczną usunął mi pewien Ufok w czasie uprowadzenia. A przy okazji - z Van Gogh'iem było to samo, tylko że się szarpał i ucięli mu ucho.

2. Teraz pochwalę piszących recenzje. Przez grzeczność nie wymienię xywek ale po przeczytaniu niektórych tekstów ciężko jest powstrzymać się od wybiegnięcia przez zamknięte drzwi domu i puszczenia się galopem do najbliższego sklepu (...) Od takich recenzji bije tak powalająca energia prywatnych odczuć, fascynacji (...) tak trzymać!

No widzisz. A niektórzy z kolei burzą się na to, że recenzent "chrzani o jakiś bzdetach, nie o grze"...

3. Czas na drażliwy temat, jakim jest zawartość CD. Po pierwsze jednym pełne wersje gier pasują, innym nie. Odkrywcze, prawda? Mnie osobiście przypasowały dwa tytuły: Hornet i Flying Corps (jestem zatwardziałym pilocikiem) ale jak w ręce wpadnie mi gra innego gatunku, to nie bluzgam tylko oglądam i ostatecznie odkładam na półkę, w oczekiwaniu kolejnego rodzynka (...)

I tak właśnie trzeba...

4. Ostatnio nieco osób narzeka na problemy związane z przyklejaniem CD do okładek. Ludziska, jedynym

słusznym wyjściem jest... prenumerata! Pomijając taką milutką sprawę jak niższa cena, to otrzymacie pismo połączone z CD tylko papierową kopertą , do której to są wrzucone luzem, bez śladu jakiegoś wstrętnego kleju!

Ponieważ niektórzy mogą to źle zrozumieć: w kopercie macie CDA i zafoliowany box z Cdkami, nie przyklejony do gazety!

PS. Wasze odpowiedzi wcale nie są idiotyczne, jak sądzą niektóre osobniki. Wręcz przeciwnie - przypominają przemyślane i precyzyjne cięcia brzytwą.

Digit z Łodzi

Pewnie dlatego niektórzy po lekturze tego działu mają ochotę się pociąć.... (co gorąco odradzamy).

Zdemaskowani!

Jesteście zakłamanymi kłamcami, chamami, naciągaczami kasy, oszustami, a to dlatego że: a) mieliście ściągnąć [na naszą urodzinową imprezę - red.] ***Larę Croft, a nie tandetną podróbę, która miała czelność śmiać się z mej osoby, gdy brałem od niej autograf (pamiętam, że miała brudne paznokcie).***

Po pierwsze jesteśmy prawdomównymi kłamcami. Po drugie była to prawdziwa Lara, co właśnie poznać po ubrudzonych od smaru (konserwującego pistolety) i ziemi (powspinaj się po murach i skałkach!) paznokciach. Czyste paznokcie mają modelki-podróbki - nasza Lara była prawdziwa! A śmiała się dlatego, że ją Jedi cały czas gilgiał w pięty i mówił po angielsku z czesko-japońskim akcentem.

b) Widziałem Was i mogę stwierdzić, że nas oszukaliście, gdyż jesteście NORMALNYMI ludźmi, którzy zachowują się po naszemu

Nieprawda! Widziałeś naszych dublerów i sobowtórów, specjalnie wynajmowanych na takie imprezy! Prawdziwa ekipa CDA świętowała w tym czasie w meksykańskiej knajpie na Placu Solnym i możesz zapytać się kelnerek, czy ci ludzie siedzący pod firmowymi parasolami w ogródku zachowywali się normalnie. Ew. sprawdź w tym dniu co działo się na komendzie policji :))). (Albo najlepiej odwiedź w wariatkowie prezydenta miasta i naczelnika policji - to nasza robota! - dop. Jedi).

c) Rozdawaliście za darmo gazety!!! Dlaczego nie powiedzieliście, że tak będzie? Zaoszczędziłbym prawie 70 zł (3 numery CDA i plakaty).

Trzeba było ruszyć rozumkiem i wydekuk... wydeduku...wyd... wydede... DOMYŚLEĆ się, że będziemy rozdawać różne rzeczy (Cdki, koszulki, długopisy, czapki itd. z firmowymi nadrukami). (Jedi: a ja dostałem czapeczkę, tra-la-laaaa... A ja dostałem czapeczkę, tra-la-laaaa.. A ja...(ŁUP!)!!!).

Kończę, bo szkoda mi Was. Z pewnością jesteście wściekli, ponieważ odkryłem Waszą normalność.

Burak

Stary, wściekli to możemy być na owoce - na mówiące warzywa nigdy. No chyba, że jesteś Burak Cukrowy, to co innego!

Ankieta

Co to jest około 3000 odpowiedzi . Przy nakładzie 100 tys. to tylko 3% czytelników . Osoby, którym CD-Action podobał się taki jaki jest nie wysyłały ankiety . A wy według tych 3% czytelników ustalacie zawartość gazety. Żeby to zmienić proponuje wyznaczyć dobre nagrody za udział w ankiecie .

Tomek Ł. z Olsztyna

Po pierwsze 3% populacji to już (wedle panów statystyków) jest tzw. "próbka znacząca", tj. na tej podstawie można już oceniać gusta całej populacji. (Choć naturalnie - im większy taki procent, tym lepiej i większa szansa na prawidłowe wyniki. Dlatego gorąco zachęcamy wszystkich do brania udziału w naszych ankietach). BTW: większość sondaży dotyczących np. popularności danej partii w Polsce, wykonuje się na... 1021 osobach. Udział w ankiecie był dobrowolny, kto chciał - mógł wpłynąć na formę i zawartość CDA. Kto nie chciał - jego strata. Specjalnie nie oferowaliśmy jakiś hiper-nagród (choć skanery... to już coś) za udział w ankiecie. Chcieliśmy bowiem, by ludzie pisali do nas dlatego, że czuli taką potrzebę, a nie w nadziei wygrania czegoś atrakcyjnego, wpisując dodatkowo same pochwały (myśląc, że nagrodzimy tak pochlebną opinię...).

(...) Czytając wyniki ankiety i listy w AR, można dojść do wniosku, że połowa Waszych czytelników to debile, których rajcuje tylko giercowanie (...). Jeżeli w gazecie pojawi się jakiś dział, który z tym zajęciem ma niewiele wspólnego, to plują na Was, abyście go usunęli. Niedawno jeden z takich buraków przyszedł do mnie z dyskietką i powiedział "skopiuj mi akcelerator". No comments. Mam nadzieję, że to tylko pozory.

Cóż i my mamy taką nadzieję... W każdym razie uparcie staramy się pokazać ludziom, że komputer nie służy tylko do grania. Co zresztą niektórym się nie podoba.

Co się tyczy zawartości samej gazety - czy nie lepiej byłoby (w dziale "zapowiedzi") umieszczać kilka gier na jednej stronie, pisząc tylko tytuł, wymagania, datę ukazania się itp.? Nie piszcie recenzji w zapowiedziach, bo i tak będziecie te gry recenzować po jakimś czasie.

??? z ???

Propozycja dość ciekawa... Obawiamy się jednak, że tak skrótowe potraktowanie gry praktycznie zredukuje "zapowiedzi" do rangi newsa. Ale powiedzmy dwie gry na jednej stronie i minimum słów, maximum treści... to jest do zrobienia, zmajstrowaliśmy przecież coś takiego w 7/99. Podobało się? Co do "recenzji" - w tymże dziale; tam (co logiczne) nie ma recenzji (czyli opinii danego osobnika o grze), a tylko to, co obiecują producenci i co można wywnioskować z dema, screenów i zawartości presspacka. Czytając natomiast recenzję tej gry i porównując ją z zapowiedziami, sami możecie sprawdzić jak bardzo zapewnia producentów były zgodne z prawdą... co może być bardzo pouczające.

Jak to jest z betami?

(...)Znalazłem RECENZJĘ gry "Drakan" na podstawie wersji BETA gry!! IWAN sam się do tego przyznaje! (...) We wszystkich konkurencyjnych czasopismach wspominających o Drakanie pojawiło się to w formie zapowiedzi! Sami mówicie, że recenzje piszecie na podstawie "komercyjnych, pełnych wersji gry nadesłanych przez producenta lub dystrybutora". I gdzie tu komercyjna wersja gry Drakan? Macie u mnie za to małego minusa.

Filip Pełny

Z betami to jest tak, że beta becie nie jest równa. Czasem otrzymujemy wczesne lub nawet dość zaawansowane beta-wersje z dopiskiem "nie do recenzji" i na jej podstawie robimy zapowiedzi lub umieszczamy je w dziale "za pięć dwunasta". Czasem zaś otrzymujemy końcowe beta-wersje, które praktycznie niczym (może prócz braku nadruku na CD) nie różnią się od wersji komercyjnych i producenci zgadzają się na recenzje na ich podstawie. Ale i tak na wszelki wypadek uczciwie zaznaczamy to w tekście, że robimy to na wersji beta (tu: beta-gold). Jest to ten słynny wyjątek, który potwierdza regułę...

Kilka uwag i propozycji:

Zmieńcie ten ekstra połyskujący papier na normalny gazetowy, spójrzcie na papier w XXX, zaoszczędzilibyście pewnie trochę kasy, dzięki której bez podnoszenia ceny zwiększylibyście liczbę stron. W ten sposób być może znalazłoby się miejsce na Królestwo Chaosu (więcej fabularnego RPG!).

Ale my chcemy dawać Wam produkt na europejskim standardzie... i kiepski papier nam tutaj zupełnie nie leży. Producenci aut też by zaoszczędzili, produkując samochody bez airbagów, ABSów i lakieru metalic - ale jak ktoś dba o swoją dobrą markę, to nie będzie oszczędzał na czymś takim.

Nie musicie przechwalać się swoim nakładem, przecież wszyscy wiedzą, że drukujecie tyle numerów tylko dla reklamodawców, a reszta numerów idzie na makulaturę. Stary, dobry TS miał 130000 nakładu (śladowe ilości reklam) od dobrych paru lat, kiedy komputery posiadało o wieeele mniej osób niż obecnie.

Kiedy jest się czym chwalić! "Wszyscy wiedzą" - czyli kto i ciekawe skąd, a? Mógłbyś tu podać nieco szczegółów? Zapewne korzystałeś tu z usług agencji wywiadowczych JPDP (Jedna Pani Drugiej Pani) czy AJITWS (A Ja I Tak Wiem Swoje). Drapieżny kapitalizm (czytaj: rachunek kosztów!) sprawia, że drukowanie iluś tam tysięcy egz. "dla szpanu" byłby CZYSTYM I SKRAJNYM IDIOTYZMEM. A kto niby za nie zapłaci, co? Pomnóż sobie te -dziesiąt tysięcy x -naście zł i zobacz, jaka to kasa. Komu by się chciało wywalić ją w błoto? To tak jakbyś dla zgrywy przed kumplami kupi Merca, po czym zaraz sprzedał go za pół ceny. Sam oceń logikę takiego postępowania. "Stary dobry TS" miał w stopce nakład 130.000 egz. - ale nie był to NAKŁAD KONTROLOWANY, tj. nie wiemy jak się miał rzeczywisty nakład do deklarowanego. Ale nawet zakładając, że faktycznie było to zgodne z prawdą, to pamiętaj, że przez długi czas TS nie miał żadnej konkurencji (lub niewielką). A co się stało z TS, gdy na rynku pojawiły się liczne inne pisma z tej samej branży?... Wnioski pozostawiamy do samodzielnej analizy.

W waszych recenzjach jest zbyt wiele wodolejstwa, czasami recenzent potrafi przez pół strony nawijać bez sensu.

Zależy co dla Ciebie jest "sensem". Jeśli wymagasz tylko mechanicznego wyliczania ilości etapów, broni, rodzajów wroga - to zgoda. Recenzent też człowiek i czasem chciałby powiedzieć coś od siebie, pokazać ewolucję danego rodzaju gier czy opisać źródła inspiracji twórców, wyrazić swe wrażenia, pofilozofować itp. Jeśli za bardzo nie zbacza z tematu i nie robi tak zbyt często - można mu to chyba wybaczyć? Zresztą zobacz parę listów wyżej - są ludzie, którym się to podoba.

Po co recenzujecie gry tego typu jak Eat This, Natural Fawn Killers czy Fly Hunter, czasami recenzja zajmuje dwie strony! Skandal! Przecież i tak nikt w Polsce nie kupi takiej gry. Na pewno ten kto wydaje ponad 100 zł na grę najpierw upewni się co kupuje, a recenzją dla takiej gry mogą być screeny na odwrocie opakowania...

A skąd gracz będzie wiedział "co kupuje", skoro zakazujesz nam recenzowania tych gier? Screeny i opis z tylu okładki... nie bój nic, tam na pewno będą najlepsze screeny, troskliwie wybrane i podretuszowane przez twórców i bardzo entuzjastyczna zapowiedź (reklama dźwignią handlu!), po lekturze której pieniądze same wskakują do dłoni. U nas zaś znajdziesz obiektywną ocenę danej gry i zobaczysz, czy warto wydawać te xx zł. Po to jesteśmy! A czemu czasem recenzja takiej gry ma 2 strony? Ha, recenzent czasem też chce się więcej powyżaśliwiać nad jakąś grą, jedna strona to naprawdę mało, by się porządnie wyżyć. Zauważ jednak, że tak 90% recenzji gier, których końcowa ocena jest w granicach 1-4 mieści się na jednej stronie.

Recenzje użytków mogą być, ale takich, które zainteresują graczy komputerowych.

Maq z Błaszek

Pamiętaj, że każdego z graczy mogą interesować zupełnie inne rzeczy...

Dodatkowe korzyści

Co miesiąc biegam po kioskach kupując CDA (...) i zaczęło mnie to nudzić. Czy jeśli zamówię CDA w prenumeracie, będę miał jakieś dodatkowe korzyści?

Artek z Poznania

Zapłacisz z 5 zł mniej za numer i będziesz go miał z dostawą do domu (i staramy się by prenumeratorzy dostawali swe egzemplarze zanim CDA pojawi się w kioskach... choć tu trzeba brać poprawkę na funkcjonowanie poczty). Jeśli podwyższymy cenę - Ty nie dopłacisz ani grosza. A ponadto będziesz happy. Mało?

Sugestie

A na listy to jakoś porządniej odpisywać!

To znaczy jak? Ładniejszym fontem czy jak?

Dlaczego podwyższacie cenę pisma bez zgody klienta?

A dlaczego pijesz colę bez pisemnej zgody producenta? Gdzie to napisano, że na podwyżki cen trzeba mieć zgodę klientów? (Wtedy NIC by NIGDY nie zdrożało...). Klient może za to danego produktu nie kupić, gdy stwierdzi że nowa cena mu nie odpowiada.

W opisach gier piszcie kiedy dana gra ukaże się w sprzedaży.

Kalosz z Rzeszowa

Skąd my to niby mamy wiedzieć? Gdybyśmy byli ich dystrybutorami, to inna sprawa... (gdy wiemy - piszemy!).

Przeprosiny

Nazywam się M.L. [tu było pełne imię i nazwisko, które skróciliśmy do inicjałów z powodów, o których powiemy w komentarzu]. ***W numerze 33 CDA na CD ukazała się grafika, której autorem jest pan Bartek Urbaniak - ja zaś pod nią się podpisałem. Mam 14 lat i nie wiedziałem, że nie wolno robić takich rzeczy. Jeszcze raz przepraszam redakcję, czytelników i Bartka.***

M.L. Łódź

Ponieważ autor wyraził publicznie skruchę, postanowiliśmy nie publikować podanych przez niego danych (imienia i nazwiska oraz adresu), by nie robić mu dodatkowego obciachu. Nauczkę już dostał... Cieszy nas, że potrafił publicznie przyznać się do błędu. 14 lat to może nie jest dużo - ale już nawet w tym wieku każdy powinien wiedzieć, że "kradzione nie tuczy" i "nie pożądaj rzeczy bliźniego swego", prawda? Niech to będzie ostrzeżenie dla innych, którzy mają chęć przypisać sobie autorstwo cudzej pracy...

Ocena CDA

Mam 25 lat, ale mentalność 13-latka, więc: wyrazy uznania za dobrą robotę. Oceniam wasze pismo na 9/10. I dziękuję za to, że Jesteście. (...) Cena CDA pieści mój portfel. Czy to dumping, by zniszczyć konkurencję?

Nie, ekonomiczna kalkulacja, filozofia "dajemy [z siebie] ile możemy", niska marża itp. (No i gumowe kurczaki - dop. Jedi).

Papier CDA jakością dorównuje PLAYBOYowi, a zawartość... Screeny z Larą biją na głowę rozkładówki z Pamelą Anderson. A teraz do Meritum(tm). (Powiało zgrozą, co?):

1. Humor w CDA: zawarty w recenzjach, czy opisach gier jest niczym wino do obiadu. Delikatnie podkreśla smak rzetelnego i fachowego skądinąd tekstu. (Wielki +). Kiedy zaś chcę humoru, który zwala z nóg niczym beczka piwska - przechodzę do działu NA LUZIE. Zaprawdę powiadam wam lektura tego działu luzuje zwieracze, oj luzuje...(Wielki +). Action Redaction - to już szczyty Monty Pythonizmu! Czytając te lamerskie listy nareszcie poczułem się kimś mądrym i wartościowym. I składałem się ze śmiechu nad naiwnością ludzką (czy ci ludzie naprawdę sądzą, że ich listy mają jakikolwiek wpływ na zawartość CDA, na cenę CDA czy na zachmurzenie nad Warszawą?) Co tu kryć - kolejny Wielki +! (Mr Jedi i Smuggler: - good job!)

Opinie czytelników mają wpływ na te elementy CDA, na które mogą mieć wpływ. Nie wszystko co jest w piśmie (np. cena) możemy zmienić tak, jak by sobie życzyli piszący; wszelako na wiele spraw listy mają naprawdę duże oddziaływanie.

2. Co do zawartości płytek: Bonus 1 - średni +. Bonus 2 - mały +. Pełne wersje gier - GIGA +. (Zwłaszcza Dark Colony mnie rzuciło na kolana).

3. Sprzęt. Mały + (Mały, za to, że nie stać mnie na wszystkie te cudeńka, które opisujecie).

Pocieszę Cię: nas też. Sam od dawna marzę o porządnym monitorze minimum 17"...

4. Recenzje gier i opisy programów. Może już wspomniałem, że człowiek lubiący czasem pograć musi wiedzieć; czego się można spodziewać po enigmatycznym tytule gry, czy jest dobrze zrobiona, i czy pójdzie na jego archaicznym sprzęcie? A Wasze recenzje, jakkolwiek subiektywne, wydają się być fachowe i obiektywne. A że czytając teksty panów o kryptonimach: Mac Abra, Gem.Ini czy Smuggler (i inni) często zdrowo się uśmieję - to dobrze. Za to, że ich kpiarskość nie jest przykrywką dla niekompetencji, lecz bonusem dla ich fachowości. Duży +. A skoro mowa o kompetencjach. Cieszy mnie pojawienie się nowej redaktorki (Jaspin). Niech przynajmniej jedno z was (redaktorów CDA) nie udaje znerwicowanego 13-latka. Jest inna. I za odwagę bycia Sobą - Duży +!

No, refleks to masz... Jaspin jest z nami od prawie 2 lat...

I co, jest 9 plusów? Jest. Gdyby jednak policzyć na serio jakość papieru i cenę jako plusy - wyszłoby 11/10. Nie jest źle. Co nie znaczy, że nie mam pewnych uwag (które i tak zignorujecie...) do recenzentów. Recenzując gierkę, zwykle zapominacie, że czytają Was także ci, którzy nie mają pada, joya czy keyboardu zintegrowanego z rdzeniem przedłużonym, w związku z tym problem gier "za łatwych" dla nich nie istnieje. Istnieje za to problem gier "za trudnych". (Choć skończyłem sporo gier - to zwykle na poziomach: easy, normal, góra average). Tipsy wg mnie nie załatwiają sprawy, bo są niesportowe). Zresztą pomijam zręcznościówki (bo może to ja jestem anemiczny). Np. w RTS-ach komputer notorycznie oszukuje.(Po rozpoczęciu gry włączam tips - "odsłoń całą mapę" Komputer miewa gotowe 90% budynków, gdy ja stawiam 2-gi, - dotyczy wielu tytułów)

Taak; gdyby nie kantował, to rozwalałbyś go w parę minut... Co nie znaczy, że nie zgadzamy się z tą opinią!

Co zaś się tyczy trudności zagadek w grach RPG czy przygodowych to przypominam, że często chodzi nie tyle o powiązanie logicznych faktów, lecz o łączenie faktów irracjonalnych.(Poczynając od schizoidalnej serii gier z Wally'm na ZX Spectrum, po nie mniej kuriozalny przypadek AD2044 na PC), co potrafi zniechęcić.

Łukasz, Będzin

Dark Colony

Jestem przekonany, ze nie jest to pierwszy list o tej sprawie. Chodzi mianowicie o majową edycję Kolekcji CDA. Dark Colony to był strzał w dziesiątkę. Na 100% najlepszy tytuł z Kolekcji. Gra jest tak świetna, że bez przerwy w nią gram. (...) Naprawdę trudno się oderwać. Więcej takich tytułów!!! Z pewnością jest to tylko jeden spośród tysiąca innych podobnych listów, bo chyba nie ma osoby, której DC by nie urzekło. No, chyba ze ktoś odczuwa w ogóle wstręt do strategii. (...) Ogólnie pomysł z tymi pełnymi wersjami był świetny, tylko żeby gry te były dobre, tak jak DC.

Wiesz, ta sama gra przez jednych oceniana jest jako extra - a dla innych (którzy nie lubią gier danego typu albo mają innego faworyta w obrębie gatunku) to kicha kwas i chała. Nigdy nie trafimy we wszystkie gusta, tym niemniej publikując pełne wersje gier, staramy się je tak dobierać, by obejmowały one jak najwięcej gatunków; tak by w każdy w końcu mógł znaleźć tam coś dla siebie.

Nie krytykuje Was oczywiście i nie grożę, że przestanę Was kupować, bo po co mam kłamać. Po prostu wyrażam swoja opinię. Reszta gier przecież mogła podobać się innym Czytelnikom, a ja jestem tolerancyjny. Jak mi się coś nie podoba, to nie gram. Proste. Podobnie jest z artykułami w CDA. Nie mam nic przeciwko działom, których nie lubię (nie czytam).

Wiktor Kołysko

Kilka pomysłów1. Za mało konkursów. Mogły by być z 2-3 na numer (a nagrodą wcale nie musi być P3-500MHz z Rivą TNT-2 i 2GB RAM)

No dobra, konkursy będą częściej, tj. co 2-3 numery.

2. Spis treści jest do niczego.

Ludziska - piszcie przy takiej okazji CO jest w nim (czy innym krytykowanym dziale) nie tak, by dać nam szansę poprawienia tego czegoś... Sam fakt, że się Tobie nie podoba nic nam nie daje do analizy! I jak wtedy mamy to poprawić?

3. Zdjęcia na okładkach są niekiedy... brzydkie i dziwne.

To zarzut? Brzydota też jest na swój sposób piękna (zobacz ET czy Obcego), a dziwność ma intrygować...

4. Bardzo podoba mi się konkurs z wyszukaniem gier w tekście. Więcej takich. A tak na marginesie to w XX już taki był.

Wcale nie twierdzimy, że to myśmy takie coś wymyślili. Pomysł jest stary jak świat.

5. Tacy poważni panowie (ci z AR (moi ulubieni)), a DEXTERA w CARTOON NETWORK się ogląda?

A jak Ci powiem, że to ulubiona kreskówka mojej żony? I jedna z moich ulubieńszych? [Mr Jedi oczywiście się nie przyzna, że bez przerwy ogląda kreskówki i bawi się gumowy... <ŁUP!>].

6. Tylko wy odpisujecie na listy czy ktoś wam pomaga?

Mamy takiego znajomego spod budki z pewnymi napojami. Za parę zetów odwala za nas całą czarną robotę, my się tylko podpisujemy na dole. A potem ludzie się denerwują, że odpowiedzi są takie... dziwne. Zenek robi co może! (Bo orać biedaczek nie może, zęby mu wypadli - dop. Jedi).

7. Powinniście zlikwidować oceny. Wynikają z tego głupie sprzeczki. Bezsensem jest także odejmowanie oceny za grafikę. Moim zdaniem to PLUS, bo ludziska o słabszym sprzęcie mogą sobie pograć w nową gierkę, a nie grzebać w starociach.

Żwirko

Oceny wsadziliśmy do tekstów tylko i wyłącznie pod Waszym naciskiem. Naszym zdaniem powinny zamiast nich być znaczki: nie grać, można grać, trzeba zagrać, musicie zagrać. I już. Co do grafy - dość kontrowersyjna opinia...

Action przesyt?

(...) I rzecz jeszcze jedna, nie mniej ważna. Jest faktem, że Action Redaction to dział cieszący się największym uznaniem czytelników. I dlatego apeluję do Was o zmniejszenie ilości stron poświęconych listom. Zapreczam samemu sobie, co? Ano nie. Jak głosi stare przysłowie, "co za dużo to niezdrowo"; nie należy przesadzać. Nie wiem jak innym ale mi AR odrobinę się "przejadło", wołałem jak były dwie strony. A gdy przyszła trzecia, to było jeszcze lepiej, ale już troszkę "za". A teraz to jest tak jakoś inaczej, zresztą nie wiem może to tylko ja tak marudzę, ale proponuję nad tym troszkę pomyśleć.

To normalne, że im więcej się czegoś konsumuje, to z tym mniejszym entuzjazmem. Dla nas 4 strony AR to o tyle w sam raz, że możemy W MIARĘ na bieżąco wsadzić wszystkie listy, które chcielibyśmy wrzucić (choć tak naprawdę trzeba by na to jeszcze ze 2 strony). Wydaje się nam, że te 4 stroniczki to akurat tyle, by czując błogą sytość nasycenia nie czuć jeszcze mdłości z przejedzenia. Zresztą co na to czytelnicy? Dostosujemy się do Waszej zbiorczej opinii!

(...)A propos normalności. Ja sobie ostatnio trenuje rozum, grając w Broken Sword, a Siostra gra w Fifę. Widzicie do czego to dochodzi, równouprawnienie na pełną skalę ;).

Rogatch, Kajew

Problemy dziewczyny

1. Jak się Wam chce czytać te wszystkie listy, co do Was przychodzą?
2. Jak Wam się chce pisać te wszystkie pisma: CDA, Action Plus, PCS, Kawaii...

Zwyczajnie - za to nam płacą, che che. Ale lektura listów to naprawdę czysta przyjemność, wierzcie na słowo. I w ogóle lubimy swą pracę, a praca, którą się wykonuje z przyjemnością, to już nie obowiązek, a relaks... (no, prawie).

1. Czy da się rysunek w formacie .gif czy .jpg wrzucić jako tapetę?

Ech, next problem do Pomocnej Dłoni... Co tam. Musisz skonwertować to np. do bmp (np. za pomocą PicaView, który to program jakiś czas temu zamieściliśmy) i po problemie.

Jestem dziewczyną (...) Faceci: my - baby - też mamy prawo interesować się informatyką! Mamy prawo grać (...) mamy prawo mieć własne zdanie o nich i głośno je wypowiadać! Nie obrażajcie się tylko o to, że mamy inne zdanie niż Wy! (...) Jestem wielbicielką strategii (...)

Akna z Niu Sącza

W pełni popieramy Twoją opinię! - A na znak poparcia Mr Jedi przebierze się w mini spódniczkę i biegając po mieście udusi gumowe... Łup!

Żądania

1. Bonus 1 + Bonus 2 = jedność.

Tak kiedyś było ale na Wasze żądania rozbiliśmy ten dział na dwie części, tak by np. jeśli kogoś interesują tylko tipsy, nie musiał rozpakowywać iluś tam Mb z ikonami itd.

2. Co miesiąc pełne wersje gier i użytków.

Gry są - a użytki... cóż, gdy miejsca i kasy starczy...

3. Dział "porady" i/lub "Opisy".

A czego ma dotyczyć?

4. Reklamy następnego numeru i "co za dwa miesiące".

Pierwsze jest, drugie też jest... nierealne :) i to z przyczyn od nas niezależnych

5. Wreszcie trochę strzelaniny i TPP w pełnej wersji.

Goldberg z WCW Nitro

Będą! Jeszcze w tym roku, o ile nic nam nie przeszkodzi.

Komu wierzyć?

(...) Zauważyłem duże rozbieżności pomiędzy ocenami gier w CDA i Reseta [tu czytelnik podał kilka przykładów, w których czasami rozpiętość sięga 4 pkt.] ***(...) Czy to jest normalne, żeby jedną grę dwóch redaktorów oceniło tak różnie? Co więcej często to co u Was jest plusem, w Resecie jest minusem. Czegoś tu nie rozumiem.***

Boolis

(...) Chciałem sobie kupić Monaco Grand Prix 2. Wy wytykaliście mały realizm, w SS piszą, że jest spory. Kupiłem (...) mieliście rację. (...) Za to w Powerslide (...) wedle Was była super, a w SS (...) dostała 6/10 i recenzja obfitowała w negatywy. (...) Tu konkurencja miała rację. No i komu wierzyć?

Punisher

Co mówią w X-files? Nie wierz nikomu! Zawsze o ocenie danej gry decydują przecież subiektywne gusta danego osobnika, które w znaczący sposób wpływają na końcową punktację. Zobacz jak jest np. z Unrealem - jedni są zachwyceni tą grą, inni zaś zdegustowani. I żeby było śmieszniej - obie strony mają w tym momencie rację! Zatem jeśli idzie o oceny gier, to radzimy się nimi za bardzo nie sugerować. Najlepiej poczytać kilka różnych recenzji, popytać kumpli, których gusta znacie, pograć w demo-wersję - i dopiero wtedy podjąć decyzję dotyczącą ew. zakupu. Żadne pismo czy redaktor nie mają monopolu na nieomylność i słuszność; nikt nigdy nie trafi zawsze 100% celnie w Wasze odczucia. No ale są pisma równe... i równiejsze.

I jeszcze raz Boolis

Dlaczego w kwietniowym numerze nie było żadnego dowcipu prima aprylisowego?

Ależ były - ukryte w newsach. Ponadto doszliśmy do wniosku, że brak (oczekiwanego, no bo kwiecień itp.) dowcipu, jako osobnego dużego tekstu, będzie właśnie naszym dowcipem.

Panowie, więcej sceny! Dotychczas byłem zagorzałym jej przeciwnikiem ale zmieniłem zdanie (po obejrzeniu prac na CD). (...) Teraz krzyczę: więcej sceny!

Cóż, wypełnij ankietę, która będzie pod koniec tego roku i zobaczymy...

Czy moglibyście skrobnąć coś o sobie (I mean cała redakcja?). Wzrost, waga, ulubione piwo, stan psychiczny?

Ni ma problema. Oto łączne dane o całej redakcji: wzrost: 21,76 m. Waga: 1083 kg; z bąbelkami; taki jak u Stana Tymińskiego. Zadowolniony?

Jak to robicie, że na każde pytanie potraficie dać głupią odpowiedź?

Booliś

Odpowiemy cytatem (z pamięci) z jednego z filmów Woody Allena: "Jak to robisz, że jesteś tak znakomitym kochankiem"? "Dużo ćwiczę, gdy jestem sam". Moral: pij mleko, bo gumiś niedaleko. A poza tym czujemy się świetnie.

Ochrzan!

Bardzo mnie zdenerwowało, że powiedzieliście "mało cukrzycy nie dostaliśmy, czytając te słodkości o CDA". Ciekawe co to za bałwan pisał. (...) Myślicie, że sobie można robić kawały z chorób, które się ma przez całe życie? (...) Jakby Wam nie funkcjonowało 90% trzustki i mielibyście kłopoty ze wzrokiem, to nie byłoby Wam do śmiechu. A w ogóle to nie można zachorować na cukrzycę przez jedzenie słodyczy. Uważam, że powinniście przeprosić mnie i wszystkich innych cukrzyków czytających to pismo.

Tomasz Łabędzki, Czarnków.

Ten bałwan to naturalnie ja, czyli Smuggler. I powiem tak: każdy kto kpi z jakiejkolwiek cudzej choroby czy ułomności czy np. innego defektu (choćby nawet były to odstające uszy, piegi czy okulary na nosie albo śmiesznie brzmiące nazwisko itd.) to już nie bałwan, kretyn czy świr - a zwykły żałosny gnojek. Wszelako siebie do takowych nie zaliczam, ponieważ moją odpowiedź trudno chyba zakwalifikować jako kpinę z choroby, jak i z diabetyków. To po prostu niezbyt szczęśliwe sformułowanie, użyte wszakże bez jakichkolwiek złych intencji. (Jakbym napisał np. "cholery można dostać, jak się czyta, że...", to też ktoś mógłby się czepić, że cholera to groźna choroba zakaźna, że kpiny sobie robię z chorych, że nie można się nią zarazić poprzez lekturę listów itd.). Tym niemniej wszystkich, którzy poczuli się dotknięci takim sformułowaniem - przepraszam. (I trzydzieści pompek na dokładkę! - dop. Jedi).

Sugestie

Zmieńcie logo, to już nas wkurza. Ten palant z dyskiem jest wkurzający. Powinniście dostać Nobla za niezmienność. Przestańcie dawać te beznadziejne screeny z gier.

Logo - cóż, to nasza tradycja; równie dobrze mógłbyś powiedzieć, by pełniący wartę przed pałacem Buckingham żołnierze zdjęli w końcu te śmieszne niedźwiedzie czapy i założyli współczesne mundury. Nawiasem mówiąc logo ostatnio leciutko się zmieniło (vide dyskobol). Prawdę powiedziawszy jest to jedna z niewielu rzeczy, która NIEMAL nie uległa zmianie od czasu debiutu pisma (niezmienne są: nazwa pisma, adres i wydawca). Wszystko inne ewoluuje nieustannie i zwykle na lepsze :). Jaka więc "niezmienność"? Screeny z gier... co rozumiesz poprzez "beznadziejne"? Za duże, małe, zbyt kolorowe?

Podoba mi się recenzja AvP. Tylko ocena jakaś niemrawa (...) Czemu recenzje są takie krótkie? Najdłuższe to 4-5 stron.

Cóż, moglibyśmy o każdej grze pisać minimum 3-4 strony, a o tych lepszych z 10 - tylko wtedy recenzowalibyśmy dużo mniej gier (bo gdzie zmieścić te wszystkie długie teksty?), a ponadto zasada jest taka: recenzja jest tak duża, jak autor uznaje za słuszne. Jeśli ktoś kiedyś dojdzie do wniosku, że gra warta jest 8-10 stron - dostanie je. Np. na Jagged Alliance w 06/99 przewidziano pierwotnie 2 strony - skończyło się na 4. Jeśli chcecie, by każdej grze poświęcać tyle miejsca - nie ma sprawy, dajcie znać. Dla nas to nawet łatwiejsze, ponieważ łatwiej się pisze 1 długą recenzję niż 2 czy 3 krótsze. Tylko żeby potem nie było listów "to bez sensu tyle pisać o jednej grze, można usnąć z nudów, zamiast tej jednej recenzji moglibyście dać 3-4 mniejsze" itd.

Czemu drukujecie listy debili (takich jak my?)

Alx i Kwando z Jaworzna

Zawsze to raźniej, gdy się widzi, że są gdzieś świry podobne do nas i że nie jesteśmy jedynymi idiotami wśród około 100 000 czytelników CDA.

Gusta muzyczne

(...) Jakiej muzyki słucha Smuggler i Mr Jedi (i tak wiem, że odpowiecie bez sensu).

Kurt z Żagania

Zaskoczymy Cię, bo odpowiemy z sensem (czasem można postąpić wbrew naturze...). Ogólnie można powiedzieć, że jedyna muzyka jakiej NIE słuchamy to disco-polo i pochodne. Naturalnie mamy jeszcze dodatkowe preferencje: a zatem ogólnie rock (może być i grunge), ambient, muzyka elektroniczna od Jarre'a po Tangerine Dream, rock symfoniczny z lat 70-tych ale i punk czy metal nie jest zły w odpowiedniej dawce. Nie przepadamy natomiast za popem, country (Shania Twain jest the best! - dop. Jedi) i muzyką taneczną. Czy tyle wystarczy?

Ponownie oceny gier

(...) Pewnie narażę się wielu czytelnikom - moim zdaniem oceny gier są niepotrzebne, ponieważ nigdy nie będą całkowicie obiektywne (np. Eld uważa Championship Manager za najlepszy w tym gatunku - tak nawiasem to się z nim nie zgadzam). Powinniście wypisywać plusy i minusy oraz dawać znaczki jakości. Dla mnie to by wystarczyło (...)

TiGrees

Zdziwisz się ale my uważamy dokładnie tak samo. U nas całkiem często dochodzi do kontrowersji, gdy inni redaktorzy nie zgadzają się z recenzentem odnośnie finalnej oceny jakiejś gry. No ale - chcieliście oceny, to macie!

Mam żal

(...) Jako miłośnik symulatorów mam do Was wielki żal, że nie znalazłem u Was recenzji Microsoft Combat Simulator.

Jest w tym numerze! Co prawda ze sporym poślizgiem - ale tak to jest, gdy recenzuje się gry tylko i wyłącznie na podst. pełnych i oryginalnych wersji. Nie wiemy czy to dystrybutor o nas zapomniał, czy też może na którejś poczcie pracował jakiś fanatyk symulacji... W każdym razie już jest i to się liczy. Na szczęście takie sytuacje nie są u nas zbyt częste.

Z innej beczki. Napisy o brutalności są słuszne. Nikomu chyba nie przeszkadzają, a spełniają pozytywną funkcję.

Red Lord

Nie tylko nowości

Wiem, że to dziwnie zabrzmi ale dziękuję Wam za... Timeshocka. Odkryłem go zupełnie niedawno. (...) List ten piszę słuchając zabójczych klimatów dźwiękowych z płyty. Odlot zupełny. Słów parę chciałbym dorzucić do dyskusji o cenach i jakości gier. Według mnie żeby się dobrze i legalnie bawić, nie trzeba być zaraz milionerem. W mojej kolekcji gier nie ma takich, których cena przekracza 40-50 zł, a spędzam przy nich masę czasu. Oto kilka przykładów: Settlers 2 (39 zł) - 2 miechy zabawy. Earth 2140 (40 zł) - 3 miesiące. Western Front (nowość, 25 zł!) - siedzę i gram. Eastern Front (7zł) - pół roku* [i tu kilka innych tytułów - red.]. *Że co? Że starocie? Że grafika? To wszystko prawda. Ale ja się spytam o grywalność tych wszystkich megaprodukcji za koszmarne pieniądze. Zniknęła gdzieś pomiędzy dopalaczem - twórcą - procesorem i odbiorcą. Podsumujcie sobie czas spędzony przy tych starociach i najnowszej strzelaniny z bajerami. Ciekawe co się obroni?

Janko

Wiesz, nie oznacza to, że każda nowa gra o dużym budżecie (i takiej samej cenie) to od razu badziew, bo to zbyt krzywdząca opinia. Ale masz rację w tym, że można dobrze i długo się ubawić (legalnie!) za całkiem nieduże pieniądze; że emocje podczas gry w np. Dooma czy DN3D niejednokrotnie biją na głowę te wszystkie Q5000 czy tym podobne hity. Powtórzymy naszą starą opinię: kiedyś niedostatki grafiki itd. autorzy starali się kompensować klimatem i ogólną grywalnością. Dziś natomiast cała para idzie raczej w maksymalnie bajerancką grafikę, która jednak szybko się nudzi... i wtedy okazuje się, że w zasadzie wiele gier nie oferuje nic ponadto. Smutne!

Prawdziwe oblicze?

Ostatnimi czasy przechodząc ulicami Wrocławia natknąłem się na rzecz bardzo ale to bardzo przerażającą, a mianowicie na twoją twarz, Smuggler. Od osiemnastego numeru CDA staram się cię zdemaskować; zapisuję wszystko co przeczytam o Twym wyglądzie i trzymam pod kluczem. Teraz już wiem jaki straszny jesteś, musisz mi powiedzieć jak koledzy i koleżanki z Tobą wytrzymują? Ja jestem teraz gdzieś w Azji, żeby tak na wszelki wypadek nie dostać zawału, gdybyś np. chciał się wybrać na wycieczkę.

Sorry jeżeli cię uraziłem ale z tego co osobie pisałeś (i Twój kumpel Jedi) to ta morda była twoja. Popraw mnie jeżeli się mylę.

Michał B. z Czechowic-Dziedzic

Oczywiście, że się mylisz. Gdybyś naprawdę mnie zobaczył, to nie byłbyś dzisiaj w stanie napisać tego listu, bo nie byłbyś w stanie trafić dłońmi w klawiaturę. To że ktoś na ulicy miał taką twarzyczkę, na widok której nawet komandos popuszcza w spodnie, o niczym jeszcze nie świadczy. A jak ze mną wytrzymują koledzy & koleżanki? To trudno powiedzieć, odkąd wszyscy chodzą w ciemnych okularach lub w maskach gazowych na twarzy, ew. starają się przychodzić na drugą zmianę. Diabli wiedzą czemu. Jedyny Mr Jedi był odważny... i tak mu już zostało.

Plus - czyli co?

W CDA 5/99 gra AvP dostała ocenę 7+. Co ma oznaczać ten plus?

??? z ???

Pisaliśmy już kiedyś, że chcemy poszerzyć naszą skalę ocen o "+". Co on oznacza? To samo co w szkole. 7+ to coś więcej niż 7 ale jeszcze nie 8.

Piraci jesteście?

Potępiacie piractwo, ale jeżeli dostajecie z 30 gier w miesiącu do recenzji, to nie mówcie że nie skopiowaliście jeszcze żadnej z nich dla siebie!

Ajron

Za taki numer (czytaj: piractwo) grozi u nas natychmiastowe, dyscyplinarne wywalenie z roboty na pysk (zbity). Nie oznacza to jednak, że czasem sobie nie wypożyczamy tego czy innego oryginału do domu, by POGRAĆ, również podpisując wcześniej karteczkę, w której obiecujemy nie udostępniać gry żadnej osobie postronnej, jak i nie robić jej kopii (pod groźbą wiadomych sankcji).

Lekko wkurzony

Dłużej tego nie wytrzymam. Wszyscy, którzy do Was piszą, myślą że jesteście bogami. Ja do takich ludzi się nie zaliczam; powiem więcej - najlepszym pismem jest dla mnie XXX (specjalnie nie podaję nazwy) (...) a Wy plasujecie się na 2-giej pozycji. A propos Smugglera i jego odpowiedzi. Uważam, że większość z nich wcale nie jest śmieszna.

Drugie miejsce to też dobry wynik. Bogami się sami nie czujemy - nawet wprost przeciwnie. Co do moich odpowiedzi: gdyby wydawały się śmieszne każdemu odbiorcy, to nie marnowałbym się w CDA, a miałbym już własny talk-show w jakiejś amerykańskiej TV albo kasowałbym po 100.000 $ za jeden występ w Las Vegas, jako najlepszy komik na świecie. Prawda? Każdy co innego uważa za śmieszne, znam np. gościa, który za skarby świata nie wie co takiego zabawnego jest w skeczach Monty Pythona, mimo iż swoją drogą osobnik ten ma świetne poczucie humoru.

Na koniec, aby obrazić Smugglera, to powiem, że jest całkiem normalny i sympatyczny.

Lucas z krainy Skajłokerów

Taaak?! No to ty jesteś do mnie podobny!!! (nie trzeba było zaczynać...).

Mniej mordek!

1. Bleulelblbleubleeelamamle! (tylko Jedi potrafi to zrozumieć).

Przepraszam, nie mogę się pokapować co tam napisałeś w nawiasie... [Mr Jedi].

2. Strasznie mnie wkurzają te mordki po każdym żarcie. Czytelnicy nie młotki (?) i wiedzą, że to jest śmieszne. Zamiast :) moglibyście stawiać nawias i pisać: "to był jeden z naszych pokręconych żartów i to jest śmieszne. Po przeczytaniu proszę otworzyć usta i wydać następujący dźwięk: cha cha cha! Z góry dziękujemy".

Taki Świr Jak Wy, Korki Taner

Zauważ, że liczba "buziek" uległa od paru edycji AR istotnej redukcji... ale swoją drogą idea cenna, ostatecznie płacą nam od objętości tekstu, che che!

Na listy odpowiadał
Pan Zenek spod budki
Podpisali się pod tym

SMUGGLER WREDNY
&
JEDI WESOLUTKI
(UND JEGO RÓŻOWE UFOLUDKI)

Tipsy

Przypominamy, że więcej tipsów znajdziecie na CD, w Extras/Bonus2. Tamże trainery, edytory itp. atrakcje.

Aliens vs. Predator

Naciśnij jednocześnie tyldę (~) i F12. Wpisz kod, naciśnij Enter.

•MARINE

alienbot	- masz bota - aliena!
freakoftheuniverse	- God mode
giveallweapons	- broń i amunicja
god	- God mode
light	- światło wokół gracza
marinebot	- bot (marine)
observer	- Observer mode on/off
predobot	- bot (Predator)
showcoords	- koordynaty
showfps	- Fps

•PREDATOR

gimme_charge	- energia na maxa
skullcollector	- God mode
giveallweapons	- broń i amunicja
god	- God mode
light	- światło wokół gracza
marinebot	- bot (marine)
observer	- Observer mode on/off
predobot	- bot (Predator)
showcoords	- koordynaty
showfps	- Fps

•ALIEN

theonedeadlycreatureevercreated	- God mode
giveallweapons	- broń i amunicja
god	- God mode
light	- światło wokół gracza
marinebot	- bot (marine)
observer	- Observer mode on/off
predobot	- bot (Predator)
showcoords	- koordynaty
showfps	- Fps
winneroftheonegreatbattleoftheuniverse	- wpisz, nie pożałujesz!!!!

Uwaga: gdyby kody nie działały - najpierw naciśnijcie Enter, wpiszcie kod, a jeśli nadal nie działają: Enter, kod, Enter.

Anno 1602

Chcesz mieć dostęp do wszystkich misji. Edytuj (choćby spod Notatnika) plik game.dat, znajdź linię: Volume: **-750, 0, -5??** i popraw **-5 na 580**. Uwaga, czasem ponoć zamiast -750 może tam występować inna wartość, więc bez paniki, że "u mnie nie ma takiej linii". Jest, jest.

Drakan

Tipsy do DEMA. Naciśnij "talk button" (defaultowo jest to \), wpisz cheat, naciśnij Enter

sanctuary - god mode
smeghead - energia na maxa

F22 Lightning 3

Naciśnij CTRl-Enter, wpisz cheat, naciśnij Enter

the truth is out there	- nieskończona amunicja
fight the future	- amunicja na maxa
black oil	- paliwo na maxa
trust no one	- god-mode
i want to believe	- nie kraksujesz
this isnt happening	- uzdrowiony będziesz...
ghostpit	- masz niewidzialny samolot

Hidden & Dangerous

Wpisz na screenie wyboru kampanii: **unlockcheatmode** (powinieneś usłyszeć dźwięk). Teraz możesz wpisywać cheaty (w dowolnym miejscu gry):

zombie	- żołnierz po śmierci powraca jako zombie
bighead	- duże głowy
killthemall	- wszyscy wrogowie giną
showtheend	- pokazuje koniec gry
missiondone	- zwycięsko zaliczasz misję
missionfail	- domyśl się, to nietrudne :)
openalldoor	- otwiera wszystkie drzwi
goodhealth	- ulecza żołnierzy?
allammo	- wszelka broń, amunicja itp.
laracroft	- wpisz, zobacz... i baw się dobrze
enemylookf	- patrzysz oczyma wroga
enemylookb	- j/w ale z innego ujęcia
playercoords	- podaje Twe koordynaty
noplayerhits	- chyba god-mode ale pewności nie mam

Uwaga: ponoć są to kody do tylko do DEMA?

Jagged Alliance 2

Najpierw, na screenie taktycznym, naciśnij i trzymaj CTRL, po czym wpisz **IGUANA**. Zaktywizowałeś cheat-mode. Teraz użyj kombinacji klawiszy:

ALT+E	- widzisz wszystko na mapie
ALT+T	- teleportujesz zaznaczonego najemnika do miejsca, gdzie spoczywa kursor
ALT+O	- wrogowie idą w piach!
ALT+D	- odnawia punkty akcji zaznaczonemu najemnikowi
ALT+R	- max. amunicji
ALT+W	- ???
ALT+B	- wróg pojawia się w miejscu kursora
ALT+C	- j/w ale cywile
ALT+G	- j/w ale najemnik
ALT+Y	- użyj w trybie s-f...
ALT+I	- losowo wybrana broń pojawia się tam, gdzie spoczywa kursor
ALT+K	- pojawiają się granaty gazowe
ALT+Q	- widzisz wnętrza budynków
CTRL+T	- ???
CTRL+H	- najemnik na którym spoczywa kursor nie czuje się najlepiej
CTRL+U	- najemnik na którym spoczywa kursor jest uleczony
CTRL+O	- przykra niespodzianka
CTRL+K	- w miejscu na którym spoczywa kursor wybuchają granaty
CTRL+F	- teoretycznie ilość fps ale często nie działa

Spróbuj też

ALT+1	- pojawi się czołg (raczej nie do użycia)
ALT+2	- mała niespodzianka :)
ALT+4	- starzejemy się?
ALT+5	- większa niespodzianka :))

Uwaga: jeśli te cheaty nie działają, spróbujcie z cyframi na klawiaturze numerycznej

•A to zróbcie w trybie "laptop view"

+	- macie o 100.000 $ więcej
-	- tracicie 10.000 $

Myth 2: Soulblighter

Użyj w czasie gry

[Ctrl] + [Alt] + [+]	- zwycięstwo
[Ctrl] + [Alt] + [-]	- przegraliśmy
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] i kliknij na zwierzę	- zabija zwierzę

Uwaga: jeśli dwa pierwsze tipsy nie działają, zrób tak - naciśnij jednocześnie CTRL + Alt i trzymając te klawisze naciskaj + lub - (możesz też spróbować z +/- na klawiaturze numerycznej).

Need for Speed: High Stakes

Uwaga: aby cheaty działały, musisz podmienić oryginalny config.dat na ten, który znajdziesz w Bonus 2/ NFS4 na CD w tym numerze.

Wpisz w main menu

•ARCADE MODE:

GOFAST	- ulepsza silnik
MONKEY	- ulepsza skrzynię biegów
MOON	- niska grawitacja
MADLAND	- extra dobry przeciwnik

•CAREER MODE:

BUY	- kupuj co chcesz
UP0	- brak upgrade
UP1, UP2, UP3	- kolejne upgrade
GATES	- przybywa kasy

•HOT PURSUIT MODE:

DCOP, ECOPFCOP	- kolejne bonusowe samochody w tym trybie

•INNE:

ACAR, BCAR, CCAR	- kolejne bonusowe samochody
CARS	- wszystkie wozy
TRACKS	- wszystkie trasy

Quake 3 (demo)

Otwieramy konsolę tyldą (~) i wpisujemy:

god	- God mode ON/OFF
noclip	- przenikanie przez ściany on/off
screenshot	- zgrywamy ekran
map q3test1	- Demolevel 1
map q3test2	- Demolevel 2

Star Wars Episode I - Racer

Gdy dokupujesz nowy element do swego pojazdu, naciśnij jednocześnie **Shift + F4 + 4** - masz 1000$ więcej. Ale uwaga: można tak zrobić tylko 5x w czasie całej gry.

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

Każda czerwona cena to.....szok!

W tym miesiącu polecamy

59,50 STRIPTEASE

99,00 BLACK DAHLIA (8 CD)

65,00 THE CHOSEN BLOOD II

95,00 MORTYR

145,00 CHAMPIONSHIP MANAGER 3

65,00 SAGA

65,00 VULTURE

139,50 CORSAIRS

145,00 NEED FOR SPEED 4

59,00 INCOMING

119,00 GTA + LONDON MISJE PL

55,00 BLADE RUNNER (4CD)

149,00 REDLINE

95,00 DUNGEON KEEPER 2 PL

145,00 FIFA'99

65,00 JAGGED ALLIANCE 2

145,00 BALDURS GATE PL

58,00 REDNECK RAMPAGE

prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową)

Gry:

- ne tycoon PL . . . 65,-!
- vs. Predator . . . 149,-!
- ent Conquest . . . 95,-!
- etti racing . . . 55,-
- man II . . . 159,-
- r's Gate (5CD) . . . 145,-!
- le Isle 2 + Titans Legacy PL . . . 29,5
- k Dahlia (8CD) . . . 99,-
- e runner (4CD) . . . 55,-
- d 2 . . . 65,-!
- ge 2000 . . . 79,-
- en Sword II (2CD) PL . . . 55,-!
- Covert operation . . . 89,-
- Red Alert
- ermatch + Counterstrike . . . 125,-
- Tiberian Sun . . . najtaniej
- talism+ . . . 59,5
- nageddon 2 . . . 146,-
- pionship manager 3 . . . 145,-!
- ization: Call to power . . . 165,-!
- mandos:
- nd the call of duty . . . 99,5!
- AIRS PL . . . 139,5!
- . . . 59,-
- rstorm II . . . 69,-
- Omen Warhammer . . . 55,-!
- lo . . . 69,-
- le 2 . . . 145,-!
- le Hellfire . . . 49,-
- Hard Trilogy . . . 45,-!
- e 2000 . . . 85,-
- geon Keeper . . . 59,-
- **ngeon Keeper 2 PL 95,-**
- n 2140 + misje . . . 49,5
- ern front II . . . 159,-
- ssive speed . . . 59,-
- ndable . . . 155,-
- me assault PL . . . 29,5
- . . . 149,-!
- Aggressor . . . 149,-!
- on 4.0 . . . 199,-
- Soccer 1998 . . . 55,-!
- ter pilot . . . 89,-
- g saucer . . . 39,-
- ball World Manager . . . 95,-
- sters . . . 149,-
- Medieval . . . 49,5
- rsburg . . . 55,-
- 3D . . . 89,-
- lz . . . 49,-
- 4 U 2 . . . 25,-
- bez przemocy . . . 25,-

- Gry dla 3dfx . . . 25,-
- Gry w karty cz.1 . . . 25,-
- Gry w karty cz.2 . . . 25,-
- Gry z głową . . . 25,-
- GTA + London Misje PL . . . 119,-!
- GTA+Nitroraiders+Battle Zone . . . 165,-
- Half Life . . . 155,-
- Heroes of Might and Magic I . . . 49,-
- Heroes of Might and Magic III PL . . . 145,-
- Hopkins PL . . . 69,-
- Icarus PL . . . 79,-
- Ignition . . . 55,-
- Incoming . . . 55,-
- Jack Orlando (2CD) PL . . . 45,-!
- Jagged Alliance 2 PL . . . 65,-!
- Jazz Jackrabbit 2 PL + dodatkowe poziomy . . . 47,-
- KingPin . . . 155,-
- Knights & Merchants PL . . . 49,5
- Lands of Lore 2 . . . 55,-
- Lands of Lore 3 . . . 149,-
- Mad Trax . . . 65,-
- Mayday PL . . . 45,-!
- MDK . . . 55,-
- Might & Magic VII . . . 149,-
- Monkey Island Bounty Pack (3 gry) . . . 165,-
- Mortal Kombat 3 . . . 59,5
- Mortyr . . . 95,-!
- Moto racer 2 . . . 139,-!
- Nascar revolution . . . 149,-!
- NBA Live 99 . . . 145,-!
- Need for speed 3 . . . 145,-
- Need for speed 4: High Stakers . . . 145,-!
- NHL 99 . . . 145,-
- Outpost 2 . . . 69,-
- Pandemonium 2 . . . 89,-
- Phantasmagoria 2 (5CD) . . . 69,-
- Pinbale i gry zręcznościowe . . . 25,-
- Populous 3 the beginning . . . 145,-!
- Pro pilot . . . 69,-
- Rage of Mages PL . . . 65,-
- Reah+AD 2044 . . . 159,-
- Realms of Arkania . . . 45,-
- Red Baron 3D . . . 149,-
- Redline Racer . . . 59,5
- Redneck Rampage . . . 58,-
- Rival Realms PL . . . 95,-
- Rollcage . . . 145,-
- Rzeźnia czyli krwawe gierki . . . 25,-
- Saga: Gniew Wikingów . . . 65,-
- Savage Arena . . . 95,-
- Screamer Rally . . . 55,-!
- Settlers 2 PL . . . 39,5
- Settlers 3 (2CD) PL . . . 145,-
- Settlers 3 misje PL . . . 49,-!
- Shadows over Riva . . . 45,-!

- Shogo . . . 65,-
- Sim City 2000 . . . 55,-!
- Sim City 3000 PL . . . 145,-!
- Star Wars episode I racer . . . najtaniej
- Star Wars episode I the phantom menace . . . najtaniej
- Sub Culture . . . 59,-!
- Super gry 99 . . . 25,-
- Szachy 98 . . . 59,-
- Świrus . . . 49,-
- Target 3D PL . . . 55,-!
- Theme hospital . . . 59,-
- Tipsomaniak . . . 25,-
- Toca 2 . . . 175,-
- Viva football . . . 145,-!
- Vulture PL . . . 49,5!
- WWII fighters . . . 149,-!
- Wyścigi . . . 25,-!
- XgamesProBoarder . . . 149,-
- X-Wing Alliance . . . 199,-
- Zork Grand Inquisitor . . . 59,5

Płyty erotyczne:

- Archiwa XXX . . . 25,-
- Bzykanie na ekranie . . . 25,-
- Figlarne filmiki cz. 1, 2, 3 po. . . . 25,-
- Gorąca 30-tka (Figlarne filmiki 1+2+3) 3CD . . . 65,-
- Gry hazardowe i erotyczne . . . 25,-
- Gry i zabawy erotyczne . . . 25,-
- Kiss XXX collection . . . 35,-
- Lula virtual baby . . . 59,-
- Made in Sexland 1, 2, 3 nowość! . . . po 25,-
- Sex & Sex . . . 25,-
- Sex 24 h . . . 25,-
- Sex 4 U + Sex 4 U 2 + Sex 4 U 3 . . . 65,-
- Sex z klasera konesera 1, 2, 3 po . . . 25,-
- Strip Poker Pro . . . 49,-
- Striptease PL . . . 59,5
- Wet the sexy empire . . . 99,-
- Zestaw konesera (Sex z klasera 1+2+3) 3CD . . . 65,-

Muzyka:

- Future Wavy . . . 25,-
- Klimatyczne brzmenia . . . 25,-
- Magix Live Act DJ . . . 65,-
- Magix Music Maker v. 3.0 . . . 99,-
- Magix Music Studio v. 3.0 . . . 99,-
- Midi power . . . 25,-
- Music Party System vol.1 . . . 25,-
- Music Party System vol.2 . . . 25,-
- Programy muzyczne . . . 25,-
- Techno power . . . 25,-
- Wavy dla wymagających . . . 25,-
- Zakręcone rytmy i tapety muzyczne . . . 25,-

Inne ciekawe:

- 10.000 klipartów . . . 25,-

- 3D Garden Designer . . . 99,-
- 3D Interior Designer . . . 99,-
- AntiVirenKit 8.04 . . . 59,-
- Biblioteka fontów . . . 25,-
- Encyklopedia Powszechna Fogra 99. . . . 95,-
- J. Angielski (Cartall) . . . 49,-
- Kreator WWW . . . 25,-
- Książka kucharska . . . 49,-
- Micrografx Designer 6.0 + 4.0 PL . . . 49,5
- Micrografx Picture Publisher . . . 49,5
- Najlepsze kliparty . . . 25,-
- Oksfordzka Encyklopedia Historii t.1 i t. . . . 259,-
- Photo & Gfx Collection . . . 25,-
- PowerAdressManager jr - baza danych . . . 59,-
- Prawo jazdy 2000 . . . 79,-
- Prawo na CD . . . 39,-
- Programy narzędziowe . . . 25,-
- Samouczek ACCESS '97 (2CD) . . . 99,-
- Samouczek EXCELL '97 (2CD) . . . 99,-
- Samouczek PHOTOSHOP 5.0 (2CD) . . . 99,-
- Windows Draw 5.0 . . . 49,5

Dla dzieci:

- Ace Ventura . . . 69,-
- Bolek i Lolek . . . 49,-
- Czarodziejskie opowieści: Baba Jaga . . . 49,-
- Czarodziejskie opowieści: Imo i Król . . . 49,-
- Czarodziejskie opowieści: Mały Samuraj . . . 49,-
- Ene Due Rabe . . . 25,-
- Entliczek . . . 25,-
- Gry dla maluchów . . . 25,-
- Koziołek Matołek idzie do szkoły . . . 49,-
- Lego Konstruktor PL . . . najtaniej
- Lego Loco PL . . . 95,-
- Lego Szachy PL . . . najtaniej
- Lemmings Pak 2CD PL . . . 49,-
- Lew Leon . . . 25,-
- Multimedialny Świat J.Brzechwy . . . 69,-
- Multimedialny Świat J.Tuwima . . . 69,-

J.angielski seria Lang Master:

- LM Pack Beginner 4CD . . . 99,-
- LM Pack Intermediate 4CD . . . 99,-
- LM Pack Elementary 4CD . . . 99,-
- LM TOEFL kurs + testy (2CD) . . . 375,-
- LM Kit = Pack + Słownik . . . 149,-
- LM Słownik Collinsa . . . 99,-
- LM English in Action Pop Stars . . . 99,-
- LM English in Action Film Stars . . . 99,-
- LM English in Action Famous Writers . . . 99,-
- LM English in Action Business. & Politic. 99,-

Sex oferta: taśmy/moulne - wysyłamy na życzenie

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów zadzwoń, zapytaj. KATALOG GRATIS!

Jak zamawiać wybrane artykuły? Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.

EXE DAK działamy od 1992 roku

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl
lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 51-154 Wrocław

ceny zawierają podatek VAT
stałe koszty przesyłki 5.5 zł.
płatne przy odbiorze

PODWÓJNY ODLOT

ODLOTOWA GRA – ODLOTOWA CENA

DESCENT™ 3

79 zł

2 CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Descent powraca, by znów powalić Cię na kolana niesamowitą akcją, szalonymi rajdami i cudowną grafiką. Takich emocji i doznań nie da Ci żadna inna gra, ale to już wiesz jeśli znasz poprzednie części Descenta.

Descent 3 to:
- zabójcza akcja w środowisku 3D, która daje Ci pełną swobodę ruchu we wszystkich kierunkach - 360° RZĄDZI!
- grafika i efekty świetlne powalające na kolana (nawet największych twardzieli ;)
- 2 płyty CD zawierające olbrzymi świat podziemnych korytarzy oraz po raz pierwszy przepiękne naziemne krajobrazy,
- zupełnie nowy engine Fusion™ prezentujący świat z wiernością i prędkością jakiej dotąd nie znałeś. Wreszcie wszystkie prawa fizyki obowiązują również w grze komputerowej.
- profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt,
- szokująco niska cena 79 złotych! Pamiętaj - nie zawsze najlepsze musi być najdroższe !

Piękny, szalony, szybki i niesamowicie wciągający – taki jest Descent 3. Będziesz mógł go zasmakować już pod koniec września!

AIRLINE TYCOON

Ogólnopolska premiera

11 września

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami na terenie całego kraju.
Promocyjne rozpoczęcie sprzedaży:
- EMPIK MEGASTORE Warszawa, rondo de Gaulle'a
- EXTRAPOLE, Centrum Handlowe w Jankach

Odwiedź te sklepy 11 lub 12 września i zapytaj o niesamowitą promocję gry Airline Tycoon! Szczegóły za miesiąc.

Ta gra jest inna niż wszystkie! Dzięki niej będziesz mógł się zagłębić w świat wielkich samolotów, pięknych stewardess i egzotycznych podróży! W polskiej wersji występują znani polscy aktorzy: Gabriela Kownacka, Artur Barciś, Krzysztof Kowalewski, Piotr Machalica, Jan Piechociński.

Jeśli masz poczucie humoru i lubisz gry zmuszające do myślenia gwarantujemy, że jest to gra idealna dla Ciebie – zwłaszcza, że kosztuje tylko 69 zł

Outrage
Interplay
Tantrum

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25
wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Warszawa
ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	Biuro handlowe ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71

Descent 3 © Outrage Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Descent 3, Interplay, logo Interplay, Tantrum i logo Tantrum zastrzeżone.